PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

INCLUSIEF ZOMERSPECIAL

GTA: LIBERTY CITY STORIES
EEN HERHALING VAN ZEER GOEDE ZETTEN

OVERDONDERD DOOR
CALL OF DUTY 3

GROOTS IN HET KLEIN
METAL GEAR AC!D 2
SYPHON FILTER: DARK MIRROR
BIG BRAIN ACADEMY
TOMB RAIDER: LEGEND



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

WWW.POWERUNLIMITED.NL
AUGUSTUS 2006
€ 3,50



PLUS ANTWOORD OP DE VRAAG: WIE IS MARIO? • DE BESTE STRATEGY GAMES OP EEN RIJ • OBLIVION UITGESPEELD? THE WITCHER & GOTHIC 3 ZIJN IN AANTOCHT • DE DIEPTE IN MET CIVCITY: ROME • PURE NOSTALGIE MET SENSIBLE SOCCER 2006 • EN MEER...

ONTDEK DE MOED DIE VAN HELDEN LEGENDEN MAAKT.



Avontuur door realistische oude werelden.



Ga de strijd aan met afschuwelijke monsters en mytische beesten.



Ontwikkel je eigen personages gedurende de game.

TITAN QUEST

VAN BRIAN SULLIVAN, MEDE VERANTWOORDELIJK VOOR *AGE OF EMPIRES*, EN *BRAVEHEART* SCHRIJVER RANDALL WALLACE, KOMT DEZE INNOVATIEVE, TOTAAL NIEUWE ACTIE RPG DIE ZICH AFSPEELT IN HET OUDE GRIEKENLAND, EGYPTE EN AZIE.

De goden zijn op zoek naar een held die het tij kan keren in een heldhaftige strijd tegen de Titanen die het lot bepalen van zowel mensheid als goden. Ben jij klaar voor de uitdaging?

JUNI 2006

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

The way it's nVIDIA. meant to be played

SOUNDS BEST ON Sound Blaster X-Fi TECHNOLOGY

POWERED BY gamespy

IRON LORE

THQ

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

ZOMERSTILTE

Het is zomer en dus komkommertijd, ook in de gamesbizz. Veel uitgevers zijn namelijk van mening dat gamers zich 's zomers, net als normale mensen, liever buiten ophouden, ook (of juist?) de meest doorgewinterde. En dus is het aanbod schaars.
Nu vraag ik mij persoonlijk altijd af of je daar als uitgever niet juist van zou moeten profiteren. In de winter komt er zo'n shitload aan vette games uit dat we haast niet kunnen kiezen, terwijl we nu al blij zijn met die ene toffe game.
Daarnaast spelen de meeste mensen voornamelijk 's avonds games en dan lig je toch niet op het strand? Oh, jij wel? Nou, dan kun je toch prima met je DS of PSP overweg zonder last te hebben van backlight?
Maar goed, aan de andere kant vinden we het hier helemaal niet zo erg dat het even rustig is qua releases. Het geeft ons namelijk eindelijk eens de tijd om eens goed aan de slag gaan met een aantal toffe specials, zoals je die verderop in dit nummer aan kunt treffen.
Daarnaast zijn we inmiddels druk bezig met de voorbereidingen voor de Gameplay 2006, de complete restyle van de site, de nieuwe schoolagenda, het schieten van nieuwe videocontent voor op de site en de voorronden van de World Cyber Games.
Kortom, ondanks het feit dat het nu buiten ruim dertig graden is, vermaken wij ons prima hier binnen!
Toch, gasten... gasten???

NIELS



NIEMAND MOET HET DOEN

Zoals je in de Powerspy kan lezen, viel er de afgelopen maand niet één perstripje te noteren. Vandaar geen gelikte foto's van vijf sterrenhotels, PR Babes en champagneparties maar een doodordinair kiekje van Ed's achtertuin.
De man pakte het namelijk slim aan om tijdens de hittegolf in juli heel veel 'thuis te werken'. Maar deze door een papparazi genomen foto bewijst dat de stiekemerd gewoon het grootste deel van de tijd met de pagina's van dit nummer in z'n hand (zogenaamd om te corrigeren) lag te maffen in de zon!
Benieuwd wat ie deze keer voor smoes verzint waarom er nú weer meer foutjes in de PU staan.





MAAK EEN TOFFE VAKANTIEFOTO

We weten inmiddels dat veel lezers de PU meenemen op vakantie, en zeker dit nummer met z'n Pudoku en Jurjen's zomerverhaal is daarvoor natuurlijk uitermate geschikt.
Heb jij ook de PU bij je en weet je een leuke vakantiefoto te maken met jezelf, je zus, een olifant, de eiffeltoren etc. én de PU (een vakantiefoto van Osama Bin Laden die de PU leest kan op een extra prijs rekenen) dan heb je dikke kans dat je een van deze megavette PU frisbees wint.
Inzendingen naar: prijsvraag@powerunlimited.nl ovv vakantiefoto.

J.J. SPOORT NIET

In dit nummer besteden we wederom aandacht aan het super ambitieuze project van Will Wright, genaamd SPORE. Velen op de redactie hebben hier hoge verwachtingen van en hopen dat ze zo snel mogelijk iets speelbaars in handen krijgen.
Eigenlijk is er maar één man die hard lacht om dit soort pretentieuze games met niet bestaande vormeloze creaturen die je van ééncelligen tot super intelligente wezens laat opgroeien. Wordt er geracet, geknokt, gesport, geschoten? Nee? Stop die zooi dan maar in je reet liet hij, genuanceerd als altijd, aan de redactie weten.



DE REDACTIE

We weten wat de favoriete vakantiebestemmingen zijn van de redactieleden, welke games ze zomers liefst spelen en nog veel meer, maar er is nog één ding waar we razend benieuwd naar zijn: wat is de ervaring van onze boys and girl met vakantieliefdes?

JEROEN

Vakantieliefde? Als ik er zo aan terugdenk heb ik haar liever niet meer terug. Het was vorig jaar, samen met mijn vriendin een All Inclusive naar Egypte; heerlijk weer, fantastisch eten en dan zij: blinkend en wit, ik heb haar meer gezien dan de zon of het azuurblauwe water.
Het toilet in mijn hotelkamer, och als ik aan haar terugdenk krijg ik weer spontaan diarree.



JAN

in mijn teenager jaren had ik altijd vakantieliefdes. Vaak verloor ik mezelf daar volledig in.
De hele vakantie in de roze wolken en dan bij het afscheid een brok in de keel. Een beetje hetzelfde gevoel iedere keer als ik een nieuwe WarCraft game heb uitgespeeld.



J.J.

Zucht vakantieliefdes... Heb meer buitenlandse schatjes gehad dan Nederlandse, maar hield er elk jaar weer een dikke kater aan over. En juist op het moment dat ik me voornam nooit meer... Precies, nu woon ik er mee samen. Ze kan al bijna de PU lezen.



BORIS

Vakantieliefdes? Daar doe ik niet aan.
Hoewel? Ik was een keer in Tijuana en toen kreeg ik het behoorlijk warm van een mooie dame met één been.



ED

Gek genoeg is er zomers op dat vlak zelden wat gebeurd. Ik had er de kracht niet meer voor denk ik na het stappen, zuipen, blowen, slikken en spuiten tot in de vroege ochtend. Tijdens de wintersport was het echter vaak raak, misschien omdat juist in die winterse omgeving des te meer blijkt dat ik zoveel warmte uitstraal...



STEVEN

Ik ging als kind altijd op vakantie bij familie in Frankrijk. Daar werd ik altijd wel verliefd op een of ander Frans meisje waar ik nog geen woord mee kon wisselen. Bovendien was ik toen nog te jong om er iets mee te doen dus dat liep nooit ergens op uit.



JURJEN

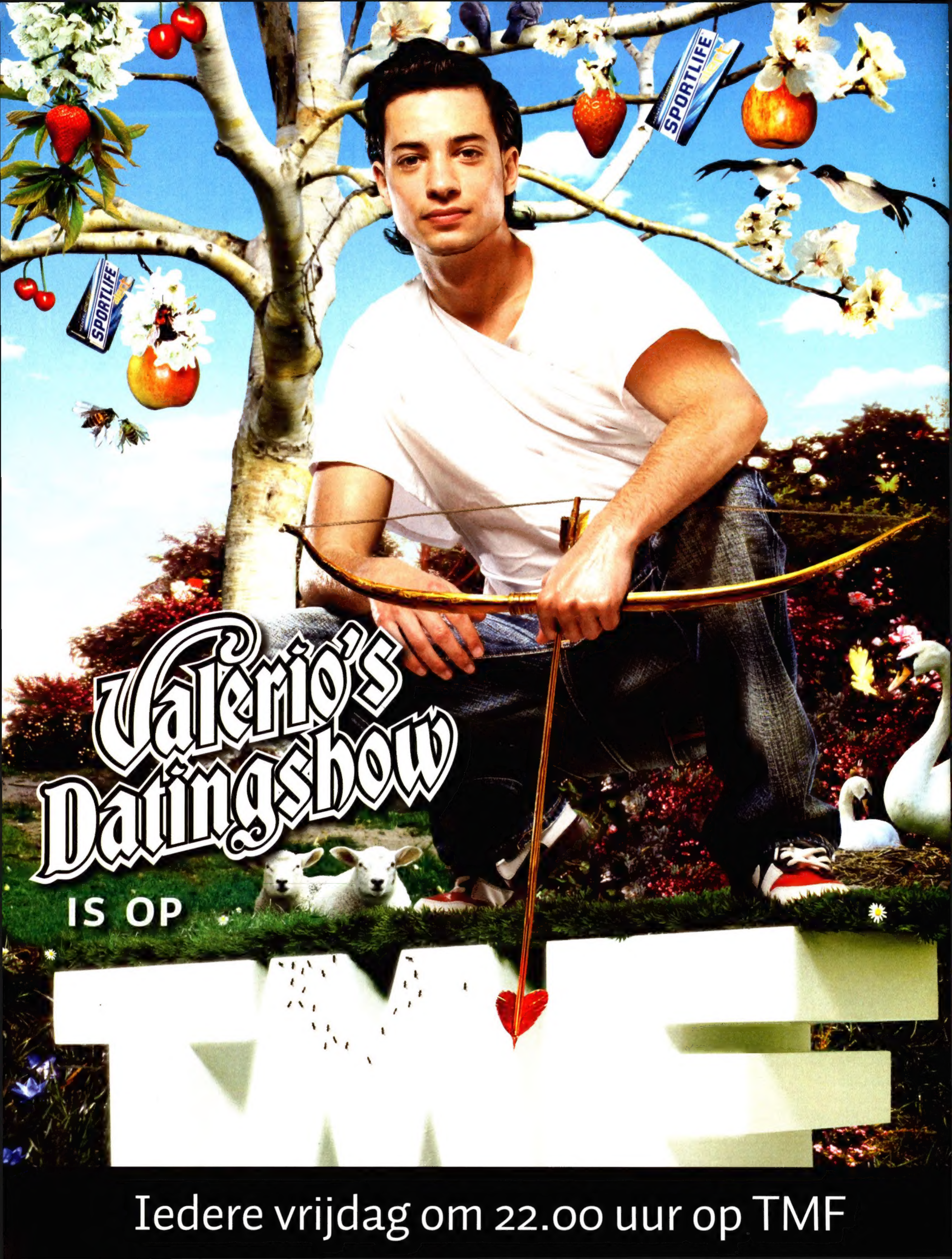
In mijn jeugd gingen de vakanties niet veel verder dan een ritje met de trekker naar Geurthuzen of Balkbrugge om daar een weekje op de hooiberg te bivakkeren.
Eén keer ben ik daar inderdaad smoorverliefd geworden: op Klara 11, een bontgevlekte koe met onbeschrijfelijk mooie uiers.



MURIELLE

Toen ik veertien was, ging ik met een vriendin naar Spanje. In het hotel tegenover ons logeerden twee jongens die we wel leuk vonden. Ons balkon zat recht tegenover dat van hen maar we wisten niet echt hoe we het moesten aanpakken. Uiteindelijk bekogelden we ze met harde dropjes terwijl ze 's ochtends met een kater de krant zaten te lezen. Het is nooit wat geworden. Raar he?





SPORTLIFE
SPORTLIFE
Valerio's Datingshow
IS OP
TMF
Iedere vrijdag om 22.00 uur op TMF

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

10% Vechten wie Saint's Row mag spelen

11% Lachen om eerste rijles van J.J.

8% Portugezen schoppen in Pro Evo

7% Bidden dat de Duitsers eruit vliegen

13% Zwwweeeeeeeeeeeeeeet...

7% Tegen de vies Dominicaans bruine kop van Niels aankijken

6% Lachen om bekendmaking releasedatum van S.T.A.L.K.E.R.

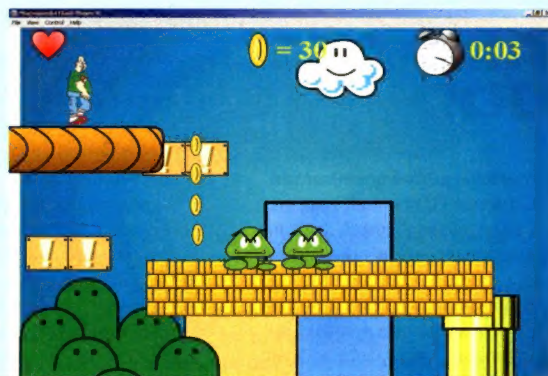
8% Bij WCG-voorrondes zien hoe je echt gamet

9% Aan Sam zien dat kaal ook cool kan zijn

9% Huilen om And1

3% Nu al genieten van XO6 in Barcelona

8% Retro gamen met Micro Machines & Sensible Soccer



PU GAME KOMT ERAAN

Hij is al eens eerder aangekondigd maar wegens gebrek aan kwaliteit hebben we eerdere goedbedoelde pogingen om een Power Unlimited game te maken, moeten afblazen. Tot nu toe, want deze maand kregen we een demo van een PU game te zien die ons heel enthousiast maakte. In deze platformer spelen alle PU redacteuren een rol en wordt er in de game ingespeeld op bepaalde eigenaardigheden van de persoon in kwestie. Zo zal er een level zijn met Jan bij een bankgebouw, heeft Stephan (powerweb) het aan de stok met muziekinstrumenten, speelt het personage Jurjen in een typische Mario omgeving etc.
De game zal vanaf najaar 2006 op ons Powerweb te spelen zijn, dus hou de mededelingen daarover in de gaten.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Bij het lezen van de artikelen in deze PU kwam ik in de 'Mario Special' een vraag voor mezelf tegen. Jurjen schreef: "Mario heeft ??? keer op de cover gestaan (Ed, weet jij precies hoe vaak?)." Natuurlijk heb ik dat uitgezocht en ik vond uit dat het grootste gamescharacter aller tijden slechts drie keer een PU cover heeft gesierd in de afgelopen vijftien jaar (waarvan slechts één keer in z'n eentje).
Natuurlijk heb ik toen gelijk gekeken wie er het meest op de cover aan te treffen was. En het is misschien geen verrassing: de grote winnaar was Lara Croft. Liefst zeven keer sierde Miss Croft de voorpagina van de PU, en da's toch een knappe prestatie met slechts zes Tomb Raider delen.

ED



RUMBLE ROSES XX: „HALEN ALS: JE BANG BENT DAT JE MOEDER JE VIEZE BOEKJES VINDT."

★ BRIEF ★
VAN DE MAAND

WACHTEN OP OBLIVION

Beste PU gasten.
Het was 21 maart en ik ontwaakte uit mijn slaap. Eenmaal beneden aangekomen was mijn broer de PU aan het lezen. Tijdens mijn ontbijt kwam mijn broer (die net als ik heel erg fan was van The Elder Scroll III: Morrowind) met het voorstel om een Xbox 360 te kopen met het spel TES IV: Oblivion. Na een half uur waren we al klaar met het bestellen van de 360 bij bol.com en wachtten wij rustig af.
Drie dagen later ging de bel en stond daar de lokale koerier met een pakket in de handen, de 360 (t.w.v. 480 Euri) was binnen. Maar na vier uur gespeeld te hebben kwam na luid gekras de 360 tot de conclusie dat de CD niet al te goed meer leesbaar was, en inderdaad, de CD zat vol met krassen.
Dus op 24 maart ging het spel retour naar bol.com en bestelden we Oblivion opnieuw. Maar het spel was wel 5 Euro duurder en 't duurde tien dagen voordat het zou worden afgeleverd. Na tien dagen hadden we echter nog geen Oblivion, dus ik bel (weer) naar bol.com. Uit dat gesprek bleek dat het pas geleverd kon worden op 24 april!!!
We annuleerden de bestelling en gingen naar de Music Store om hem daar meteen te kopen. Na vijf uur gespeeld te hebben kwam de 360 wederom na luid gekras, begeleid door luid gevloek, tot de conclusie dat de CD kapot was.
Mijn conclusie was: een kapotte 360! Dus 360 naar Microsoft teruggestuurd, Oblivion naar de Music Store en dit alles op 6 april. De volgende dag (7 april) stond, tot onze grote verbazing, UPS voor de deur met een nieuwe Xbox 360. Deze werd aangesloten en zo gelaten, want we hadden geen enkel spel.
Het was 16 mei en ik was aan het gamen op de PC toen de telefoon ging. Het was de Music Store die met de boodschap kwam dat er een gloednieuwe Oblivion klaar lag en ja, die deed het perfect nu.
Al bij al heeft dit avontuur ons Euro 485,- gekost en heeft het bijna twee maanden geduurd voordat alles rond was.
Dus hopelijk is alles nu voorbij... zucht.
Dirk Backer / Internet

Tjonge, wat een avontuur Dirk. En wat vinden we het hier op de redactie fijn dat het toch allemaal nog goed is afgelopen, joh. Voor de schrik mag jij deze maand een EA game uitzoeken.

DREAMCAST IS DOOD

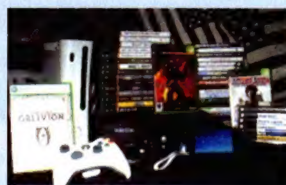
Beste redactie,
Ik heb met veel plezier jullie jubileumnummer van juni zitten lezen. Mijn eerste PU stamt uit 1994 en sindsdien heb ik ze zo ongeveer allemaal, dus vooral de PU-historie onderaan de pagina's riep bijzondere nostalgie op.
Op één kritiek puntje viel mijn oog. Zoals jullie tijdbalk liet zien zijn er wel meer missers gemaakt in het verleden, maar daar kon ik altijd wel mee leven. In dit geval echter voel ik me genoodzaakt om commentaar te leveren.
Het gaat om het stukje bij 150x PU, waar de redactie beschrijft welke verandering weer ongedaan mag worden gemaakt, en waarop J.J. zegt: "De dood van de Dreamcast".
Persoonlijk ben ik een groot Dreamcast-fan en ik volg alle ontwikkelingen op de voet. Ontwikkelingen ja, want de Dreamcast leeft nog steeds!
Toegegeven, in de afgelopen twee jaar zijn er welgeteld drie nieuwe releases geweest (uiteraard alleen in Japan), maar geruchten over een volgende titel doen alweer de ronde.
Voor de gelegenheid heb ik een review geschreven van de nieuwste release, Under Defeat. Laat J.J. 'm eens lezen, of plaats 'm in het blad.
Desalniettemin gefeliciteerd met jullie jubileum.
Yuri / Internet

Oké, de Dreamcast is niet dood. Laten we het houden op een heeeeele diepe coma.



GAME-COLLECTIE

Yo PU lui,
Na heel wat bladen te hebben gelezen, en erg veel game-collecties tegen te zijn gekomen, kwam ik tot de conclusie dat de meeste van die collecties uit het stenen tijdperk kwamen. Natuurlijk heb ik hier wel respect voor maar ik heb het meer op het heden, en dus next-gen.
Na een redelijk Xbox imperium opgebouwd te hebben vond ik dat het tijd was voor wat anders. Et voila, een 360 en een PSP. Hoewel de hoeveelheid games die ik voor de twee next-gen consoles heb nogal mager zijn, wil ik daar zeker nog verandering in brengen.
Het wachten is op games als Halo 3, Fable 2, Ninja Gaiden 2, etc. En voor de PSP Final Fantasy VII: Crisis Core en Daxter (hoewel Daxter al uit is kan ik nu ff geen centen missen door de aankoop van mijn 360).
Nogmaals respect voor de eerste generatie aan games, maar ik kijk liever uit naar de nieuwe games.
Kevin Shuttleworth / Internet



Ed vraagt aan ons ook altijd respect voor de oudere generatie, maar vermoedelijk bedoelt ie dan wat anders.

PU KAN NIET REKENEN

Yo mensen.
Ik lees de PU nu al een paar jaar, en soms staan er kleine foutjes in, dat is niet zo erg. Maar als jullie stoer gaan doen met verkeerde cijfers, moet ik wel ingrijpen.
In de 'Wist je dat...' in PU 150 op pagina 13 staat, dat er inmiddels twaalf miljoen PU's zijn gedrukt. Een indrukwekkend aantal, dat vast zal kloppen. Maar daarna zeggen jullie dat je, als je die allemaal achter elkaar legt, je vijf keer de afstand naar LA en terug hebt.
Zal ik ff voor jullie rekenen?
12.000.000 bladen, ongeveer 3 bladen in een meter, dus 4.000.000 meter. Dat is dus 4.000 kilometer, daarmee haal je NY nog niet eens. Ga verder gewoon zo door met dit blad, gewoon niet te veel zuipen als je je stukjes gaat schrijven.
mzl.
Ruud Brouwer / Internet

We bedoelden natuurlijk dat je uit die 12.000.000 PU's alle pagina's zou moeten scheuren en al die losse pagina's achter elkaar moest leggen. Moeten we dan álles voorkauwen?

Murielle's Brievenbusje

Ik vond je review over Guitar Hero heel vet. Ik wist niet dat je bij Yo! Post zat. Daarom wil ik je graag de groeten doen.
Zet'm op yo!!!!
Hans de Boer / Wognum

Ik vond Dikke Dennis ook heel vet ;-). Zag je 'm nog in die videoclip van Ali B & André Hazes vorige maand?

Stel je werd verbannen naar een tropisch eiland en mocht één PU redacteur meenemen, wie zou dat dan zijn?
Shanon Wiersma / Drachten

Hmm, dat is moeilijk. Ik denk Ed. Die heeft tenminste geld om de cocktails te betalen. Met die andere gasten zou ik vast mijn hele leven kokosnoot moeten eten...

Via je weblog op het Powerweb begreep ik dat je bezig bent tattoos te laten zetten. Wat gaat het worden, waar komt ie en welke redacteur heeft je op het idee gebracht?
Ps leuk idee van je eigen rubriekje in de Yo Post.
Wesley / via Internet

Ik laat het wel een keer zien als ie af is Wesley. Het wordt in ieder geval geen Nintendo logo met de o op een strategische plek zoals Jurjen voorstelde...



Hebben jullie vragen aan Murielle, stuur die dan naar yopost@powerunlimited.nl onder vermelding van Murielle.

GOEDKOPE XBOX

Yo PU luitjes.
Allereerst wil ik jullie complimenteren met jullie toffe blad en feliciteren met het halen van het 150e nummer!
Ik schrijf jullie omdat ik graag wil vertellen over mijn haat/liefde verhouding met de Xbox 360. Het is een toffe machine hoor, met een fijne controller en een goeie vormgeving (ik heb hem niet maar ik heb er wel op gespeeld), maar vlak voor dat ie uitkwam heb ik een 'gewone' Xbox gekocht.
Misschien vinden sommige lezers dit dom maar ik had toen (nu ook niet by the way) niet zo veel geld en de Xbox kon ik kopen voor 129,- Euri terwijl de 360 naar mijn weten 400,- kost en destijds nog een vrij grote wachtlijst had.
Nu - circa vier maanden na aanschaf - blijkt dat er bar weinig meer uitkomt voor de Xbox en dat alle vette shit (Fable 2, Halo 3, GTA IV) alleen gaat uitkomen voor de 360, daar baal ik natuurlijk van. Maar met de komst van de 360 zijn de prijzen van de Xbox games wel flink gedaald, de nieuwe spellen kosten nog wel rond de 50,- Euri maar de ietwat oudere games zijn echt heel goedkoop.
Gisteren heb ik Halo gescoord voor een tientje en Burnout: Revenge voor 15,-. Dat scheelt nogal op de release prijs.
Dus balen dat er weinig meer uit gaat komen voor de Xbox, maar ik ben wel heel blij dat alle games voor deze vette console goedkoper worden!
Keep up the good work en greetz!
Jip van Wijk (en alsjeblieft geen grapje over m'n naam maken) | Internet

IK VIND JIP EEN LEUKE NAAM.
PETER PAARDEKOPER DAARENTEGEN...
GNU, GNI, SORRY...



GELD VERDIENEN

Yo ik en mijn broertje Niels (ik ben Eddy trouwens) noemen elkaar Nintendo maatje omdat we hard aan het sparen zijn voor een Nintendo DS.
Weten jullie hoe mijn broertje en ik aan meer geld kunnen komen?
Eddy | Internet

Een slijterij overvallen, alle flessen leeg laten lopen en dan het statiegeld innen!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

Wiiiiiii

He PU.
Ik heb hier een belangrijke vraag. De laatste tijd zeggen jullie dat de Wii erg leuk is om mee te spelen enzo en dat de graphics er even niet toe doen. Maar wat ik me dan afvraag: willen de meeste mensen wel met zo'n afstandsbediening spelen met games met matige graphics en hoelang blijft het leuk om met zo'n afstandsbediening te spelen? Natuurlijk weet ik dat de Wii's bij de E3 niet echt waren en dat de graphics vast wel beter worden, maar ik denk dat de gemiddelde gamer toch wel een goed en realistisch uitziend spel wil spelen.
Koen | Internet



De Wii zal zeker door een grote groep mensen gewaardeerd worden. Kijk maar naar het succes van de DS. Of je wilt gamen met een afstandsbediening is net zo'n relevante vraag of je wilt gamen met een stokje. Als de games echt heel erg leuk zijn en de speelbaarheid subliem, zul je zien dat die Wii een regelrechte hit wordt. Bovendien is ie nog vriendelijk geprijsd ook.

Wiiiiiii 2

Hee PowerBoys (en girl).
Allereerst wil ik jullie, lekker afgezaagd en standaard, complimenteren met jullie fantastische blad. Ben nu vijf maanden echt abonnee. Voor die tijd leende ik ze van mijn neef of vrienden om het niet te missen. Eindelijk kreeg ik mijn ouders over de streep en lees het behaalde effect.
Als tweede wil ik even meedelen dat ik, geen twijfel mogelijk, de Wii ga aanschaffen als hij uitkomt. Het feit dat je eindelijk met je handje mag wapperen tijdens het gamen lijkt me geweldig (een voordeel, hoef je geen ventilatortjes meer in de controller te bouwen om je handen cool te houden). Ik zie het een beetje als het terugkomen, of misschien nu eindelijk beginnende, Virtual Reality. Gelukkig zit er nog net geen helm bij, is zo slecht voor je haar ;).
Mijn broertje, die lekker meegeniet van mijn abonnement, heeft een, uitermate saaie, grijze DS. Gezien de draadloze functies leek me het een oké plan om een Wii aan te schaffen. Ik heb de N64 en de Cube gehad, de voorgangers heb ik wel eens bespeeld, nooit gehad. Was ik maar ouder geweest, dan had ik ze nog meegemaakt.
Nintendo is een geweldig game-bedrijf, dus blijf ik fan van die leuke Japanners. Ik hoop maar een klein vraagje: reageert de Wii erg schokkend op bewegingen met je hand, of is dit instelbaar?
Ook eindig ik weer lekker standaard, hoop dat het niet gaat vervelen :P
Ik hoop dat jullie lekker relaxed door blijven gaan met het maken van dit toffe, zeer leerzame blad.
Met vriendelijke groetjes en respect.
Lars Timmermans | Deventer

Onbedoelde lichte bewegingen zal de Wii vermoedelijk negeren; je moet echter niet als een malloot gaan lopen zwiepen, want dat merkt hij natuurlijk weer wel. En die toffe opmerkingen gaan nooit vervelen, hoor. Sterker nog, als ze niet in de brief staan, zetten we het er gewoon zelf onder.



KORTE VRAAGJES

Beste Power Unlimited.
Ik heb een brandende vraag waar ik graag antwoord op zou krijgen. Waar zit de "aanknop" voor de PlayStation One of moet je die er soms los bij kopen?
Marijke | Internet

De "aanknop" zit op dezelfde plek als de "uitknop", suffie. Beloof ons bij deze dat je nooit je rijbewijs gaat halen.

Hey PU gasten en dame natuurlijk.
Eerst natuurlijk even zeggen dat het blad top is maar ik heb ook een paar vraagjes.
1. Zal er ooit in de verre toekomst een soort van GTA versie van World of WarCraft komen, zodat je online GTA kan spelen zeg maar?
2. Komt er binnenkort nog een GTA game uit?
3. En hoe zit 't nou met Bully?!
Kasper | Internet

1.Zelfs wij kunnen niet in de toekomst kijken maar Rockstar heeft in ieder geval aangegeven voorlopig geen plannen te hebben voor een GTA online.
2. Ja, die ligt net in de winkels: de PS2 versie van Liberty City Stories (zie ook de review in dit nummer).
3. De laatste berichten luiden dat Bully er nooit zal komen.

Yo PU gasjes ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Komt er een PSP 2?
2. Is de PS3 overal 500 - 600 euro of is ie in andere landen wat goedkoper?
Jeroen | Internet

1. Die kans is groot.
2. Nee, veel goedkoper zul je 'm niet kunnen vinden.

Hey mensen van de PU.
Ik vroeg me af of je met een Xbox 360 altijd gratis abonnee bent op Xbox Live of dat je na een tijdje moet dokken.
Koen | Internet

De eerste maand is Xbox Live Gold gratis, daarna wordt het omgezet naar het gratis Silver lidmaatschap. Wil je echter tegen andere Xbox Live gamers spelen dan zul je een Gold lidmaatschap moeten hebben, en daar moet je dan (na die eerste maand dus) voor betalen.

YO!
Ik heb een vraag. Bij Dead or Alive 4 heb ik met iedereen de Story mode uitgespeeld maar ik mis nog een personage. Hoe moet ik die vrij spelen?
Ik hoop dat jullie me kunnen helpen.
Groeten aan de PU en aan Jurjen.
Eddy | Internet

Speel de Time-Attack mode met iedere speler uit, inclusief de vrijgespeelde personages.

Yo PU gasten
1. Kun je Gears of War ook online spelen op je Xbox 360?
2. Hoe duur gaat Gears of War kosten?
3. Wanneer komt Gears of War uit op de Xbox 360?
4. Welk spel vinden jullie het best op de Xbox 360: Gears of War of Halo 3?
mzzl
Ryan Lustig | Internet

1. Natuurlijk kun je dat, hoe wil je anders multiplayer doen?
2. Daar kan je heel wat Fristies voor kopen.
3. Als hij klaar is.
4. Da's lastig. Al weten we denk ik wel wat je graag wilt horen...

Hallo daar
1. Weten jullie al wat over Medal of Honor: Airborne?
2. Op welke consoles komt die uit?
3. Ik loop achter maar wat kost de DS?
Ga zo door
Rogier | Internet

1. Nee eigenlijk bar weinig.
2. Zie vraag 1.
3. Je moet voor de DS lite gaan, die is 149 Euri.

Yoo!!
Enkele vraagjes...
1. Ik zag in de GUNK enkele foto's van Boris en Frank Molnar, veel gefeest samen??
2. Wat vinden jullie van de GUNK-crew??
Greetzz
Steven D. | Internet

1. Gunk? Frank Molnar? Wie?
2. Gunk?


KEEP
PAR

JAN MAAKT WALGELIJKE KEUZES

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

"HARDER, SMERIGER EN LASTIGER DAN DE DRIE VORIGE SPLINTER CELL GAMES BIJ ELKAAR"

Ubisoft heeft met Splinter Cell in een relatief korte tijd een franchise neergezet waar je niet om heen kan. Toch vond men het tijd voor verandering. Jan reisde af naar Ubisoft voor een hernieuwde kennismaking met Sam Fisher. "Sam, jongen, ben jij dat? Wat hebben ze met je gedaan?"

Jamie Washington
D4334223423
May 21, 2007
Ellsworth Federal Penitentiary

Keuzes maken. Het hele leven bestaat er uit. Iedere dag maak je keuzes, soms weloverwogen, soms zonder er bij na te denken. Af en toe in een opwelling, dan weer na veel twijfelen. Sommige keuzes zijn triviaal, andere hebben grote gevolgen.
Neem ik nog een biertje of ga ik nu toch echt naar huis? Ga ik met die mooie brunette mee, of stop ik nu met flirten? Ga ik voetbal kijken of maak ik de beloofde tekst af voor Ed? Geef ik nog even gas bij dat oranje stoplicht of toch maar remmen? Neem ik die baan vol onzekerheid en uitdaging aan of blijf ik veilig zitten waar ik zit? Ga ik voor de PlayStation 3 of koop ik straks de Nintendo Wii?

ZONDER GADGETS

Keuzes dus; Splinter Cell: Double Agent zit er vol mee. Niet eerder bevond Sam Fisher zich in zo'n tricky situatie.
Zoals de meeste van jullie wel weten gaat het niet al te best met de ooit zo fiere geheim agent. Zijn dochter is dodelijk verongelukt en de man is helemaal kapot.
Welke keuze maakt hij? Zuipt hij zich helemaal stuk en vermoordt hij de verantwoordelijke automobilist die zijn dochter heeft overreden? Of raapt hij zijn ellendige ik weer bij elkaar en meldt hij zich voor de gevaarlijkste missie ooit uitgevoerd door een special agent?

REC

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT =





"Jochie, jochie; je wist toch wel dat je die meneer met die witte trui geen kakragger mag noemen. Dat mag alleen z'n vriendje."





Sam doet natuurlijk het laatste (duh, anders hadden we geen game gehad) en gaat Non Official Cover. Alleen zo kan hij infiltreren in een geheime organisatie van terroristen. Het feit dat Sam "onofficieel" undercover is, heeft zo z'n consequenties. Ten eerste zal Sam heel wat gadgets en bescherming missen. Weg zijn de goggles en de snipergun (ook moet je op een gegeven moment samen met een terrorist uit een gevangenis ontsnappen zonder wat voor spygadget dan ook).

En daar blijft het niet bij want om geloofwaardig z'n dubbelrol te spelen, zal Sam meer dan ooit de wet moeten breken, onschuldige mensen moeten slachtofferen en dubieuze beslissingen moeten nemen. Keuzes, keuzes, keuzes.



VETROUWEN

Alles draait in Double Agent om vertrouwen. Enerzijds dien je vertrouwen te winnen van de terroristen, anderzijds werk je feitelijk nog steeds voor de NSA (onder leiding van Lambert) en daar volgt men je acties op de voet. Dit wordt inventief verbeeld middels een heuse trust-meter, onder in het scherm. Het streven is dat beide meters evenveel uitslaan maar dat vraagt de nodige souplesse van spelers. Doe je te veel 'verkeerde zaken' zoals onnodige geweld gebruiken of het negeren van Lambert's orders, dan daalt het vertrouwen van de NSA in jou. Men begint dan te geloven dat je misschien niet meer helemaal oprecht bent en zal dan wat terughoudender zijn bij het verschaffen van backup in netelige situaties, of je satellietcommunicatie wordt afgenomen waardoor je informatie over bepaalde waypoints mist.

Hetzelfde geldt voor jouw relatie met de terroristen. Een van de eerste opdrachten om jezelf te bewijzen is het al dan niet executeren van een onschuldige piloot. Schiet je de reeds gemartelde man door zijn kop en blijf je in je rol, of ...?

Doe je goed je werk in de ogen van de baddies dan krijg je toegang tot belangrijke info, betere wapens en mag je, naar verluidt, zelf hete seks hebben met een van de vrouwelijke terroristen. Zoinks!

FANBOY VERSUS ZUURPRUIM

Op de PU-burelen is niet iedereen even enthousiast over Splinter Cell. Zo is Jeroen bepaald geen liefhebber van de spionageserie. Fanboy Jan trok de zuurpruim aan zijn donzen snorretje.


FANBOY JAN: Ik kan me toch niet aan de gedachte onttrekken dat jij iets tegen Sam hebt. Anders gezegd, Splinter Cell is nooit echt jouw game geweest. Vanwaar toch, oh grote Metal Gear fan?


ZUURPRUIM JEROEN: Het komt allemaal zo PC-achtig over. Het lijkt soms op een point-and-click adventure. Er zitten van die vreemde pauzemomenten in de actie die niet vloeiend verloopt. En Snake is natuurlijk de man.


FANBOY JAN: Toch loopt ook het console publiek weg met Splinter Cell. Vooral voor de Xbox heeft de serie veel betekend. Daarbij, het is natuurlijk een stealth game dus je dient wel met geduld te werk te gaan. Verder vind ik Sam als leading man meer dan overtuigend. Michael Ironside doet al jaren prima de voiceacting.


ZUURPRUIM JEROEN: Wat interesseert mij het console publiek nou? Geduld is wat anders dan vreemde pauzemomenten in de actie. Ik vind Sam juist totaal niet charismatisch, het enige wat Ubisoft neer heeft gezet is een krachtige meneer, terwijl Kojima Snake neer durft te zetten als een mens, iemand van vlees en bloed met gevoelens. Daar kan immer norse Sam nog wat van leren.


FANBOY JAN: Sam geen gevoelens? Ben je gek geworden? De man heeft nota bene zijn dochter verloren in het nieuwe deel! Daarbij komt ook al in de eerdere delen de mens achter de bikkel Sam tevoorschijn. Zoals in het openingslevel van Splinter Cell: Chaos Theory waarin Sam het lichaam van een vermoorde wetenschapper netjes afdekt, dit tegen de orders in van zijn superieuren. Know your facts, mister!


ZUURPRUIM JEROEN: Hebben ze daar drie delen voor nodig gehad? Om Sam wat emotionele bagage mee te geven? Kom, kom zeg. Is het overigens niet zo dat Sam zijn trucjes afgekeken heeft van de Metal Gear serie? Dus dat Sam wat emotioneler is, is natuurlijk ook afgekeken.


FANBOY JAN: Ja hoor, zo lust ik er nog wel tien. Afgekeken, afgekeken. Bij de eerste Splinter Cell gaven de makers aan fans van Metal Gear en Thief te zijn, maar door de gameplay uiterst zorgvuldig in een Tom Clancy universum te plaatsen, wist de reeks uit te groeien tot een op zichzelf staande franchise. Het blijft natuurlijk gevoelskwestie, maar dit commentaar riekt naar demonisering!



[Waarop Ed... tijd ingreep om een handgemeen te voorkomen]

Een van de grootste dilemma beleef je tijdens een missie in Kinshasa, de grootste stad van het Afrikaanse land Congo. Daar dien je een infiltrant om te brengen. Zowel de terroristen als de NSA willen van de man af dus geen centje pijn zou je zeggen. Echter op het moment dat je sluipschuttersgeweer inzoomt op je doelwit, brult Lambert in je oortje dat de NSA de man toch nodig heeft voor belangrijke informatie. 'Abort the mission', is het devies. Op hetzelfde moment snauwt de big boss van de terroristen via z'n walkietalkie, waar je zo lang op wacht.

WAT VINDT DE REST?

Dat Jan de Splinter Cell serie helemaal ziet zitten, zal je inmiddels wel duidelijk zijn. Maar wat vindt de rest?

SPLINTER CELL IS VOOR MIJ...

JURJEN: Wel spannend maar naar mijn smaak wat te traag en te donker.

BORIS: Een goede stealth serie. Mag soms wel wat afwisselender.

J.J.: Afzien als speedfreak met een geduld van niks.

STEVEN: Iets waar ik echt zin in moet hebben, want het vraagt het nodige geduld.

HOEVEEL DELEN HEB JE GESPEELD?

JURJEN: Volgens mij twee delen, maar mijn herinneringen zijn op dit vlak wat door elkaar gaan lopen.

BORIS: Allemaal. Alleen het eerste deel heb ik uitgespeeld.

J.J.: Allemaal een stukje tot ik gek werd van dat gesneak.

STEVEN: De eerste heb ik uitgespeeld.
Bij de tweede haakte ik na een uurtje af. Leek mij iets te veel op het origineel.
Van het derde deel heb ik alleen enkele coop-missies gespeeld.

STEALTHY OMZEILEN, GEDEMPT HEADSHOT OF BRUTE KNIFE KILL?

JURJEN: Absoluut een gedempt headshot.

BORIS: Ik wissel het af...

J.J.: Hè, hè, wat denk je zelf?

STEVEN: Allemaal natuurlijk, dat houdt het interessant.

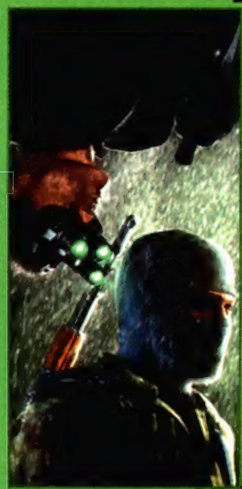
GAAT DOUBLE AGENT WEL/ NIET SPELEN WANT...

JURJEN: Ik ga zeker een paar levels spelen. De nieuwe stijl spreekt mij meer aan dan de oude.

BORIS: Spelen, want ik ben benieuwd of Ubisoft de serie interessant kan houden.

J.J.: Wel spelen, het schijnt een tikkeltje meer vergevend te zijn en grafisch is het altijd een feest.

STEVEN: Het ziet eruit alsof ze daadwerkelijk iets nieuws neerzetten. Ik ben stiekem wel benieuwd geworden.

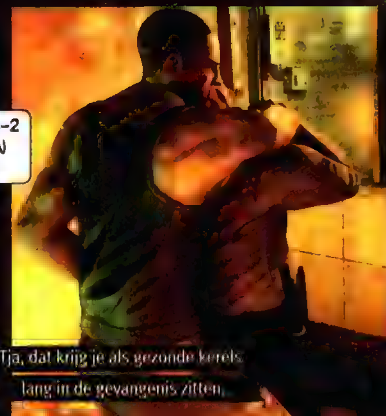






ANDERE GEAR

Als double agent heeft Sam een andere uitrusting. Naast het gebruikelijke mes en het pistool met demper, schiet je met andere geweren en kun je veel minder vertrouwen op de hightech gadgets van de NSA.
Natuurlijk zijn de terroristen ook met hun tijd meegegaan dus je bent niet helemaal in de prehistorie beland, maar het stoeien met explosieven en het gemis van een goede inzoomscoop op je geweer is wel even wennen.



Tja, dat krijg je als gezonde kerels lang in de gevangenis zitten.



Slimme plek Sammie. Zoeken ze nooooooit.

Wat voor keuze maak jij, als speler, op dat moment?

BRANDENDE ZON

Naast deze verhalende spanningsboog die zich het hele spel ontwikkelt en waardoor het spel verschillende eindes kent, is ook de gameplay flink op de schop gegaan. Natuurlijk, Double Agent is nog steeds die Splinter Cell stealth actiegame waar jij en ik zo van houden, maar toch anders dan je gewend bent. Zo er zijn er diverse missies overdag, een unicum want bij Splinter Cell denk je toch hoofdzakelijk aan nachtelijke opdrachten en jezelf verbergen in de schaduw.

De Kinshasa missie is daar het mooiste voorbeeld van. Terwijl Sam zich zwetend staande probeert te houden tijdens rellen tussen leger en rebellen, ren je tussen het oorlogsgeweld van huis naar steeg, van schuurtje naar balkon, zonder te kunnen profiteren van de gebruikelijke duisternis en schaduwrijke plekken. Hier heeft Double Agent wel iets weg van de film Spy Games. Aardig detail is je zonnebril die je op en af kunt doen, waardoor de omgeving iets meer of minder beige kleurt.

Ook een missie op het poolijs speelt zich overdag af. Gelukkig heeft Sam hier een wit camouflagepak aan, maar echt goed verstoppertje spelen is er niet bij. Dan maar onder het ijs duiken en onderwater sneaky van A naar B zwemmen.

Op het moment dat je door het ijs ziet dat boven je een soldaat loopt, kun je met je vuist een gat in de ijslaag beuken en de arme ziel de kou in sleuren. Een fantastische move die wat mij betreft qua coolness de splitjump overtreft.

HARD

Was Chaos Theory al een stukje grimmiger en harder dan z'n voorgangers, Double Agent doet er nog een schepje bovenop. Het spel zal dan ook naar alle waarschijnlijkheid een 18 + rating krijgen.

Je combat knife is weer terug en daarmee kun je brute kills maken, maar ook de missies zelf zijn harder en soms zelfs gruwelijk. Daar is wederom de Kinshasa missie een goed voorbeeld van. De opstand die is uitgebroken zorgt voor enorme chaos op straat waarbij niemand zijn leven zeker is. Rebellen en het leger beschieten elkaar als idioten en gewone burgers worden niet ontzien.

Zo liep ik een steegje in waar op dat moment twee rebellen net op het punt stonden een gezin uit te moorden door iedereen een nekschot te geven. Sluip je er langs om je hachje te redden, of schiet je de gewapende mannen neer en geef je je aanwezigheid prijs? Ik heb datzelfde Kinshasa level meerdere malen gespeeld en iedere keer gebeurde er weer wat anders. De levels kennen sowieso verschillende routes om je doelen te bereiken en daardoor meer manieren om missies te voltooien.

Na een paar keer rechts te zijn gegaan (het steegje met de executie), besloot ik nu links te gaan en kwam via een klauterpartij op een bovenverdieping waar een man rochelend tegen een muur lag... met zijn beide benen van zijn romp afgeschoten! De bloedsporen van zijn kruippartij waren zichtbaar in de gang.

Veel tijd om de man uit zijn lijden te verlossen had ik niet want een tank bestookte het gebouw met granaten. Tijd voor medemenselijkheid kun je in het Kinshasa level wel vergeten.



Ooooh, vuurtje stoken. Daar kan je voor de gevangenis ingaan, hoor.

JOUW ROL?

Sam staat een intens avontuur te wachten. Een harder, smeriger, lastiger en bloederiger avontuur dan de drie vorige Splinter Cell games bij elkaar.

Het wordt ook een avontuur met meer vrijheid dan ooit, heel veel nieuwe moves en verrassingen, en steeds maar weer die keuzes.

Kruip jij dit najaar ook in de huid van Sam Fisher? Ik heb mijn keuze al gemaakt.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

GAMECUBE / PC / XBOX 360 / XBOX / PS2
UBISOFT
1- 4 SPELERS
RELEASE: EIND SEPTEMBER 2006

Ubisoft vindt een van haar meest succesvolle franchises opnieuw uit en daar kan ik alleen maar respect voor hebben. Bovendien ziet het er naar uit dat dit de meest intense en emotionele Splinter Cell game uit de serie gaat worden.

- Intenser en harder dan ooit
- Veel vrijheid en nieuwe moves
- Vermoedelijk 18+ rating



JAN

DE VOORGANGERS

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL. Het spel heet in de volksmond al snel 'gewoon' Splinter Cell en is een van de paradepaardjes voor de dan nog jonge Xbox.
Het spel is overigens maar kort exclusief want binnen een half jaar doet de game ook andere consoles en PC aan.
De makers steken hun liefde voor Metal Gear en Thief niet onder stoelen of banken, maar bikkel Sam Fisher weet met hightech spy gadgets, dope schaduweffecten, een sublieme snipergun en coole moves (de splitjump!) de harten van miljoenen spionagethriller minnende gamers te veroveren. Ubisoft heeft een hit te pakken.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW. Deel 2 komt wederom eerst uit voor de Xbox, de andere platformen volgen echter snel daarna. De singleplayer biedt meer van hetzelfde (aangevuld met leuke vernieuwingen) maar is wel van hoge kwaliteit.
Het spel kent memorabele momenten zoals een sfeervolle missie in nachtelijk Jeruzalem en het via de buitenkant infiltreren van een voortdenderende hogesnelheidstrein.
Indruk maakt de online multiplayer waarin Spionnen en Huurlingen het tegen elkaar opnemen met een snoepdoos aan gadgets en wapens. Beide partijen verschillen enorm qua speelstijl.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY. Na precies een jaar komt Ubisoft alweer met een derde game. Grafisch blaast de game alles en iedereen binnen het third-person action genre weg en op de PC is het visueel bijna next-gen. Het spel toont Sam Fisher in topvorm met meer moves en gadgets dan ooit. Sam acteert veelzijdig in een adrenaline opzwepende thriller die niet op het grote doek zou misstaan. De gamer heeft meer mogelijkheden en vrijheid dan ooit. De brute combat en het ondersteboven hangend wurgen van nietsvermoedende bewakers staat me nog helder voor de geest. Online brengt Chaos Theory potten waarbij de coop-missies helemaal top zijn.



POWERSPY

- Twee tv-ploegen waren onlangs aanwezig bij Power Unlimited's Cosplay-party. RTL 4 maakte een reportage over een van de deelnemers die de held uit Devil May Cry speelde en in zijn blote bast ongetwijfeld een longontsteking opliep (het regende de hele dag).
- De andere crew kwam van Hart van Nederland. Zij wilden een reportage maken over de opening van een kliniek voor gameverslaafden. Je begrijpt wel dat ze dachten dat ze spot on waren toen ze de honderd deelnemers zagen rondlopen.
- Maar ter verdediging van de cosplayers; wat is nu zotter: mooi opgetuigd als Final Fantasy character rondlopen of geheel lam, in een oranje broek met leeuwenstaart en een bos wortels op je hoofd een kaartje van een paar honderd euro kopen voor een schoppartij...
- En voor die gasten hebben ze [illegible] weer geen kliniek
- Valve heeft aangekondigd dat er drie episodes van Half-Life 2 zullen uitkomen. Het eerste deel [illegible], het tweede eind dit jaar en het derde voor kerst 2007.
- En dan in de lente van 2008 natuurlijk een special edition met Half-Life 2 + alle drie de episodes erin. Ja, we weten [illegible] ook hoe het werkt.
- Volgens de geruchten [illegible] deel 2 een nog [illegible] multiplayer [illegible] ten...
- Plus, spoiler, o spoiler nog steeds in leven is. [illegible]
- [illegible] kans dat er niets van klopt.
- [illegible] het WK heel [illegible] gesimuleerd in het testhok, maar een wedstrijd met zestien gele en vier rode kaarten zijn we niet tegengekomen.
- Voortaan moet bij het echte WK ook maar de optie komen om het uitdelen van gele en rode kaarten uit te kunnen zetten.
- Overigens had Jan mazzel dat hij een week vóór Portugal - Nederland op vakantie naar Lissabon ging, anders hadden we hem toch echt gedwongen dat tripje te annuleren.
- De bij PU-lezers extreem populaire Soul Calibur-serie krijgt een nieuw deel en hij heet, tromgeroffel... Soul Calibur IV. De game zal voor de next-gen consoles gemaakt worden.
- Ook aangekondigd is Castlevania voor de PS3 en Xbox 360. Geen Wii, en dat terwijl de connectie zweep en controller letterlijk en figuurlijk voor de hand lag.
- In dat licht is het ook niet meer dan logisch dat LucasArts denkt aan een StarWars game voor de Wii.
- En we hoeven toch niet te zeggen waar je dan mee staat te zwiepen?

DEZE MAAND

WINNER

BLIZZARD



Als de industrie klaagt dat men minder games verkoopt dankzij jouw spel, als je gamers in klinieken krijgt, als tachtig procent van je fans aangeeft jouw add-on Burning Crusade te gaan kopen, dan doe je ergens iets goed.

LOOSER

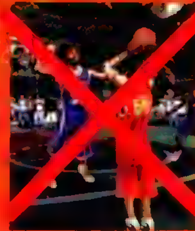
ATARI



Als je opnieuw een kwartaal met dieprode cijfers afsluit, bijna al je studio's moet verkopen en een paar goede franchises verliest (o.a. Stuntman en Timeshift). Dan doe je toch ergens iets fout.

FLATER

AND1



Wat heeft Ubisoft bezield om deze game op de markt te brengen? Urban shit waar zelfs 50 Cent van aan de racekak gaat.

"NO, I DON'T THINK IT HURTS US. NO, I REALLY DON'T."

Sony hotshot Jack Tretton over het verlies van GTA als exclusieve game voor de PS3.

SOUL CALIBUR IV & TEKKEN 6 KOMEN ER AAN

MAAR ZITTEN WE DAAR OP TE WACHTEN...?

Tekken 6 is in de maak voor de PS3 (mogelijk een launchgame), Soul Calibur IV is aangekondigd, SEGA toonde trots Virtua Fighter 5 op de E3 en Dead or Alive 4 is erg populair op Xbox Live. De beat 'em up is still going strong. Maar hoe komt dat nou? De games zijn keer op keer hetzelfde en bieden enkel een grafische update. De mening van Steven.

"Voor het ongetrainde oog lijkt het misschien alsof er alleen een grafische update is, maar pro's merken het verschil. De balans tussen de vechters is net zo gevoelig als die van de verschillende klassen in een MMORPG. Daar wordt eindeloos aan getweaked. Het is best lastig om een compleet spel te maken dat draait om één op één gevechten. Denk er maar eens over na.
Een fighting game serie maakt dus een evolutie door met ieder nieuw deel dat de gameplay nog verder uitwerkt. Dit geldt uiteraard alleen voor goede fighting games. Degene die niet doorgroeien bieden inderdaad niets meer dan een grafische update."

DS LITE VLIEGT DE DEUR UIT

HET GEHEIM ACHTER HET SUCCES

De DS Lite is feitelijk niets meer dan een hippere versie van de DS en toch vliegt hij de winkels uit. Hoe flikt Nintendo dat toch? We vroegen het Jurjen.

"Ik ben verliefd op mijn DS Lite, zoals ik verliefd ben op mijn iPod. Die twee hebben veel gemeen. Ze bieden toegang tot entertainment waar ik zielsveel van houd, respectievelijk de leukste games van het moment en mijn favoriete muziek, en laten zich beide bijzonder comfortabel bedienen.
Daarbij liggen ze erg prettig in de hand, zijn ze klein en robuust genoeg om overal mee naartoe te nemen en ze zien er ook nog eens waanzinnig sexy uit!
Dat er goedkopere modellen zijn met dezelfde functies doet er niet zoveel toe. Het ligt in de aard van de mens om verliefd te worden op het mooiste model. En als er eenmaal sprake is van verliefdheid, dan doen rationele argumenten als een lagere prijs of 'ik heb toch al een grijze?' er niet zoveel meer toe."

HOEZO POPULAIR?

Een aardig nieuwtje in dit verband is dat onlangs in de haven van Hong Kong een complete lading DS Lites van een vrachtschip werd gejat. De witte hebbedingetjes die bedoeld waren voor de Engelse markt, vertegenwoordigden volgens bronnen een waarde van dik anderhalf miljoen euro.
Het is de eerste keer dat zo'n grote lading spelcomputers gestolen wordt en het geeft goed aan hoe gewild de DS Light is. Drie maanden geleden lieten dieven bij een inbraak in het pand van Gamekings nog beide GameCubes staan...

GIRLGAMERS DISSEN MISS VIDEOGAME-VERKIEZING

Twee Amerikaanse damesclans hebben onlangs geprotesteerd tegen de Miss World Series Videogames Contest. Oftewel de wedstrijd: 'wie is de lekkerste gamester'.
De dames vinden dat er bij deze verkiezing te veel gefocust wordt op 'tits & ass' en te weinig op het aspect 'gamen'.
En hoezeer wij bij de PU een lekkere vleesparade op prijs stellen, we kunnen ons wel wat voorstellen bij de klachten van de clans.
Zo is de enige vraag op het inschrijfformulier die betrekking heeft op gaming 'wat is je favo game'. En als je de chicks ziet en de info over ze leest, zien wij daar ook weinig gaming in.
En het zou zo leuk kunnen zijn: een bikinironde gemixed met een potje Dead or Alive 4...



WAT DE GEK ER VOOR GEEFT

Onlangs las ik in een Nederlands gamesblad een hoofdredactioneel commentaar over een downloadable paardenharnas voor Oblivion waar je 2,50 euro voor moest lappen. De hoofdredacteur in kwestie vond dat developer Bethesda van de pot gerukt was om zo'n bedrag voor een stuk ijzer te vragen en dat zoiets gratis op marketplace zou moeten staan.
Op zich een plausibel verhaal; 2,50 euro voor een stukje software dat je aan je paard kan hangen, is een pittig bedrag. Maar de schrijver gaat wel geheel voorbij aan de stelling 'wat de gek ervoor geeft'.
Wat de een een belachelijk bedrag vindt voor een bepaald product, ziet de ander als een buitenkansje. Geheid dat de schrijver in de kroeg 3 euro voor zijn biertje betaalt, terwijl je datzelfde gele vocht voor een derde van die prijs in de supermarkt scoort. Maar hij zit graag in de kroeg, ik niet. Of hij lapt 15 euro voor een CD, die ik nog niet eens voor niks zou willen hebben.
Bij dit soort impulsaankopen (je ziet iets, je vindt 't cool, je wilt 't, je koopt 't) draait het puur om smaak, en blijkbaar zag deze man niks in een harnas. Ik ook niet. Mijn paarden raakte ik in Oblivion toch steeds kwijt.
Maar als ik een speciaal wapen kan kopen of een upgrade waarmee ik mijn wagen in Project Gotham Racing 3 sneller maak, denk ik dat ik niet zou aarzelen. Dan maar gek...

J.J.



PLAYSTATION 2 IS CONSOLE

Het klinkt net zo onwaarschijnlijk als de uitslag Brazilië – Trinidad & Tobago 0-3, maar het is echt waar. Sony heeft vijf jaar lang geprocedeerd bij de Engelse rechtbank om gedaan te krijgen dat de PS2 als computer werd 'gebrandmerkt' en niet als console.
Reden: voor het invoeren van een computer stond tot 2004 een lager belastingtarief dan voor het importeren van een console. Het verschil bedroeg in totaal een knallende vijftig miljoen euro. Sony verloor de recht zaak en mag nu gaan lappen.

POWERSPY

- Eindelijk weten we het dan zeker: de Xbox 360 is de meest krachtige console op de markt.
Letterlijk welteverstaan, want onderzoek wijst uit dat de nieuwe console van Microsoft meer stroom gebruikt dan de PS2, N64 en Xbox bij elkaar. In totaal zal de Xbox 360 (tegen Amerikaanse tarieven) [illegible] dollar per jaar kosten.
- Even ter vergelijking. De PSone kostte 90 dollarcent per jaar aan stroom.
- Niet aan je pap en mam laten zien deze Powerspy, want voor je het weet mag je die 360 maar één keer per week aan het net koppelen.
- Ander opmerkelijk feit uit hetzelfde onderzoek: consoles gebruiken ook een letsie pietsje [illegible] staan.
Kan een [illegible] onder de lezers dat [illegible] uitleggen...
- Een [illegible]. De [illegible] kon afgelopen maand in de kast blijven staan, want er was geen enkele [illegible] voorhanden.
- Beste heren en dames publishers, begrijpen jullie wel dat we onze frequent flyer passen van KLM regelmatig moeten gebruiken. Anders staan we straks bij het inchecken weer tussen het normale volk...
- De gratis MMORPG Guild Wars heeft inmiddels twee miljoen ingeschreven spelers.
- We zijn [illegible] Nederlanders er onder die twee miljoen zitten. Want iets dat gratis is...
- Overigens is niet alles rozengeur en maneschijn bij Guild Wars-uitgever NCSoft. Ze zetten onlangs zeventig man van hun kantoor in Austin op straat.
- Inderdaad, dat [illegible] ook gratis.
- Ondanks het [illegible] succes van World of WarCraft zweert Blizzard dat men ook nog aan 'gewone' RPG's werkt.
- De geruchten kwamen in de wereld doordat de baas van Vivendi meldde dat Blizzard alleen nog maar MMO's zou gaan maken en Blizzard op de E3 in alle toonaarden zweeg over Diablo 3.
- Jan mag dus nog blijven hopen op de door hem zo gewenste game.
- Alhoewel ze het zelf blijven ontkennen, lijkt het er toch steeds meer op dat Microsoft bezig is met het ontwikkelen van een handheld à la de iPod of PSP. Een multimedia-ding dus.
- Want waarom zetten ze Xbox-hotshot Robbie Bach dan het hoofd van die afdeling en waarom heeft deze gast constant meetings met ondermeer de muziekindustrie...
- Tip voor Microsoft: als je het doet, zorg dan dat er tegelijk in het begin ook fatsoenlijke games voor de handheld zijn, anders [illegible] er zo weinig aan.

ULTIEME GAMESTOEL

Jan is momenteel bezig met een re-design van zijn kantoor. Een beetje Nintendo DS – DS Lite upgrade als het ware. Zijn kantoor moet rond deze tijd bijna af zijn en hij belooft het volgende nummer een foto te plaatsen.
In de tussentijd kwam de redactie nog met een leuke gaming stoel aan voor onze Janneman. Het behelst de Quest X3ME van D-Box Technology. Het gevaarte ziet eruit als een gewone, luie stoel maar bevat technologie die de bewegingen van een game kan volgen en volledige meetrilt, schudt, opveert en mee rammelt.
Jan' s commentaar: "Jammer, knalrood past niet bij de LED-blauwe en iPod-witte inrichting!"



PORNOSTATION 2 GEWEERD UIT BRITSE BAJES

Volgens de Yorkshire Evening Post zullen de gevangenen in Wakefield Prison hun PS2 moeten inleveren. Een onderzoek wees namelijk uit dat de console voornamelijk werd gebruikt om porno op te kijken.
Volgens de baas van de lik ging het allemaal mis bij de overgang van PSone naar PS2. "Met de eerste console was er niks aan de hand, maar de PS2 bleek over een DVD-speler te beschikken, en dat hadden we eerste niet door", aldus de gevangenisdirecteur.
Ook van de PS2-games die gespeeld werden, kon de baas niet echt blij worden. "Games als Grand Theft Auto en Tekken vinden we niet echt in deze omgeving passen."

Dan maar op de GBA Road Rash: Jailbreak spelen...



BRILJANTE VAKANTIETIP

Hebben we daar niet allemaal last van? Zonlicht op je PSP-scherm? Nu niet meer, want de briljante student Joe Malia van het Royal College of Art in London, creëerde een soort 'muts' waarmee je alle zonlicht van je PSP vandaan houdt. En zeg nu zelf, je ziet er ook nog eens extreem cool uit.



POWERSPY

- Bizar interview met de Oekraïense makers van de game S.T.A.L.K.E.R. (in 1953 gepreviewed in de PU). De mannen vergeleken hun game met het prachtige Elder Scrolls IV: Oblivion, omdat er ook grote open werelden in zaten.
- Nogal arrogant om een game die al meer dan vijftig jaar in productie is, te vergelijken met een game die wel op tijd af was en bovendien zonder meer geslaagd genoemd kan worden.
- Mogelijk zijn de werelden in S.T.A.L.K.E.R. zo open, omdat ze er maar geen einde aan kunnen breien daar in Kiev.
- En als er dan toch nog een vergelijking gemaakt mag worden, dan is het enkel met de naam, want de werktitel van STALKER was ooit Oblivion Lost.
- Overigens schijnt er een einde te komen aan de S.T.A.L.K.E.R.-klucht. Uitgever THQ heeft de game nu vast op Q1 2007 gezet.
- En dat zou best eens kunnen lukken. THQ heeft namelijk een manager naar Kiev gestuurd om er voor te zorgen dat de game afkomt. En toen Jan en J.J. die gast op de E3 vroegen hoe hij het vond daar op zestig kilometer afstand van Tjernobyl te moeten gaan werken, zag je hem zuchten. Die wilde daar al weg voor ie er überhaupt was.
- Nog een slagje erger dan de arrogantie van de makers van S.T.A.L.K.E.R. is het antwoord van Duke Nukem Forever projectleider Broussard op de vraag van de media 'wanneer de game nu eens uit gaat komen': "Ik wil de game niet rushen."
'Gast! Jullie zijn in 2007 tien jaar bezig!'
- Ook hilarisch, de baas van Vivendi die de game-industrie gebrek aan creativiteit en het uitmelken van bestaande content verwijt.
- Even voor duidelijkheid, de knul die deze bullshit uitkraamt, is dezelfde gast die ons vorig jaar op de E3 trots 'verblijdde' met het even briljante als originele 50 cent: Bulletproof.



De totale gekte die World of Warcraft heet, verpakt in een strip. Het hilarische resultaat wilden we jullie niet onthouden.

DE PLAAG DIE WORLD OF WARCRAFT HEET

Het zal ongetwijfeld elke maand feest zijn bij Blizzard als de maandelijkse World of WarCraft contributies binnenkomen, maar voor de rest van de uitgevers begint die game zo langzamerhand een ware plaag te vormen.

Zo meldden we al eerder dat de MMORPG leidt tot mindere verkopen van andere titels. Gamers hebben gewoon geen tijd meer om iets anders ernaast te spelen. Ook de organisatoren van LAN-party's krijgen minder aanmeldingen voor hun feesten.
En nu geeft de baas van THQ, Brian Farrell, ook nog eens toe dat het maken van een MMORPG momenteel een mission impossible is. Volgens hem zijn de gamers nog lang niet klaar met WoW en zullen ze niet snel overstappen.
Een conclusie die ondersteund wordt door onderzoeken die uitwijzen dat 80% van de WoW-abbo's (6.000.000+) de add-on Burning Crusade snel in huis wil halen.
PU zal daarom binnenkort een eigen onderzoek starten naar de levensvatbaarheid van nieuwe MMORPG's.

"JAPAN IS STILL VERY MUCH A PRICE SENSITIVE MARKET."
Peter Moore denkt dat Japanners niet van de PS3 gaan houden.

NEED FOR SPEED CARBON

EA kondigde onlangs een nieuwe Need for Speed aan voor de komende herfst: Need for Speed: Carbon (zie screen).
Zit iemand nog te wachten op de zoveelste urban-pimp-my-car-gassen-gassen-niet-remmen-want-de-railing-langs-de-bocht-houdt-je-toch-wel-op-de-baan Need for Speed game? We vroegen het aan onze grootste NfS-fan Boris.
"Need for Speed doet het al jaren goed omdat het een racegame is waar je niet veel bij hoeft bij na te denken. Plus het heeft mooie graphics, en laat dat nu precies zijn wat de meeste gamers willen.
Persoonlijk zit ik niet meer zo te wachten op Carbon, want het is toch steeds weer hetzelfde verhaal in een andere verpakking. Ik ben bang dat ik de game dit keer vrij geruisloos aan mij voorbij zal gaan."





GAMEBOY VAN 20.000 EURO



Maar dan heb je ook wat. Rand van diamanten om de dispay heen, diamanten op de aan/uit knop en het gehele apparaat is van 18 karaats goud.
En dan in de trein laten liggen...

"NOBODY BELIEVES THERE IS REALLY A CONNECTION BETWEEN REAL VIOLENCE AND VIOLENCE IN GAMES. THIS ISSUE HAS BEEN RESOLVED IN STUDIES. POLITICIANS ARE JUST BEATING A DEAD HOOKER HERE."
In de satirische show The Daily Show van CNN, maakt Daily Show reporter Samantha Bee vanuit San Andreas Amerikaanse politici belachelijk die gewelddadige games willen verbieden.

eSPORTS BARST VAN DE POTENTIE

MAAR EEN BREDE TOP KENT ONS LAND NIET

Nu we met PU de World Cyber Games van dichtbij volgen en ook vaker naar LAN's gaan, zien we meer en meer de potentie van professioneel gamen. We moeten echter ook constateren dat de top in ons land erg smal is en je veelal dezelfde gezichten ziet. Grote, goed gesponsorde toernooien met fikse prijzenpotten lijken daarmee ver weg. J.J. hoopt dat daar snel verandering in komt.

Ik zeg het je: 'wie een gametoernooi bezoekt, raakt besmet.' Het is echt een openbaring om gamers die een spel compleet beheersen, te zien spelen. Elke druk op de knop bij Dead or Alive is raak, in een godvergeten tempo worden troepen opgebouwd in WarCraft 3 en elke aanvalsopzet in FIFA is gemasterd.
Als je dat ziet gebeuren, dan wil je dat ook kunnen. Want geloof me, gamen wordt pas echt leuk als je het spel kunt spelen zoals het bedoeld is. En dus niet met lukraak buttonbashen...
Ik ben er dan ook honderd procent van overtuigd dat veel gamers dit kunstje zouden willen beheersen. Sterker nog, ik denk dat heel veel gamers de potentie hebben om het ook te kúnnen.

OP DE BANK

Toch zie je op de toernooien steeds hetzelfde clubje verschijnen. Dus óf slechts weinig Nederlanders willen goed kunnen gamen óf ze bewaren hun skillz voor op de bank thuis. Ik, rasoptimist als ik ben, ga uit van het laatste. Want je kunt mij niet vertellen dat slechts een mannetje of honderd goed is in FIFA of Need for Speed, terwijl de games een paar honderdduizend keer over de toonbank gegaan zijn.
Er moet een andere reden zijn voor de (nog) geringe eSports community in ons land.

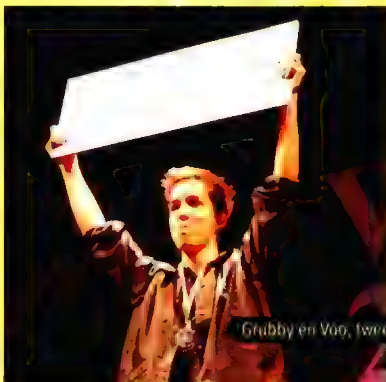
MEDIACOVERAGE

Ik ben bang dat de oorzaak ligt in de geringe aantrekkingskracht van de huidige toernooien en online competities. Een gebrekkige aantrekkingskracht die niet wordt veroorzaakt door gebrek aan knowhow of inzet (ik heb zelden zoveel inzet gezien als in de huidige community). Nee, het is het gebrek aan mediacoverage en daarmee onlosmakelijk verbonden, het gebrek aan sponsorgeld dat de scene parten speelt.



J.J.

Want hoe moet een gamer die niet op hardcore-gaming sites komt, weten waar de toernooien zijn? Als dat nu gewoon eens in de PU, Spits, etc. kwam te staan. Als er eens TV over werd gemaakt. Als kranten de grote toernooien eens serieus zouden nemen... Dat alles zou sponsoren over de brug kunnen trekken en leiden tot een beter gevulde prijzenpot.
Ik vraag me af; stel nu dat je bij een toernooi een prijzenpot van 25 mille hebt, dat het verslag in kranten komt (uitslagen), dat PU en andere gamesmedia het coveren, dat het actief werd aangeprezen door de gameindustrie, en Gamekings en Gammo er aandacht aan besteden. ...zouden er dan niet meer gamers denken: 'dat wil ik ook?'





Grubby en Voo, twee van de meest succesvolle Nederlandse Pro-gamers.

POWERSPY

- XO6 (Microsoft's eigen gamefeestje) zal dit jaar in Barcelona gehouden worden. En daar zijn we op de redactie erg blij mee want tijdens een perstrip thuis slapen (zoals vorig jaar), dat werkt toch niet helemaal.
- Boris kon tijdens XO5 in Amsterdam zelfs thuis gaan plassen toen de WC's op het terrein van de Westergasfabriek overbezet bleken.
- Een gerucht dat door iedereen (en zeker Nintendo) als totale [illegible] wordt afgedaan, maar dat we je toch niet willen onthouden (Powerspy publiceert immers alles, ook al slaat het nergens op) is het [illegible] dat Nintendo er over zou denken de naam Wii [illegible] te wijzigen.
- Volgens [illegible] zou de marketingafdeling van Nintendo meer dan 200.000 boze e-mails hebben gekregen met klachten over de naam 'Wii'. Veel mensen legden de verbinding tussen het merk Wii en 'urine'. To wee betekent namelijk [illegible] in het Engels.
- Ook [illegible] met onderzoeksgegevens dat 62% van de mensen zegt dat de naam kinderachtig is. Maar ja, dat zei iedereen ook van de DS...
- Wij zelf vinden het gerucht ook te vaag voor woorden, alleen al omdat Nintendo zich [illegible] heeft aangetrokken van wat de buitenwereld van haar producten vindt. Bovendien merken we dat het aantal Wii-grappen [illegible] slinkt.
- Mogelijk is het verstandig (we moeten toch ook geld verdienen) om elke mager [illegible] port of gemakzuchtig spel te laten sponsoren door de Melkunie. Want in het kader van uitmelken komen we af en toe dingen tegen.
- Neem nu de Lara-game die gemaakt wordt om het tienjarig bestaan van de Tomb Raider-serie te vieren. Geschikt voor de PC, PS2 en PSP. Een game die dit jaar nog af moet zijn, want het eerste deel kwam in 1996 uit. Kan dus niet al te veel soeps opleveren, behalve doekoes voor Eidos.

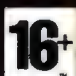














POWERSPY

- Claimden alle PS2/3 [illegible] den na de E3 nog enthousiast dat Assassin's Creed min of meer een exclusieve game zou worden, een uitgelekte nota van Ubisoft maakt aan deze euforie een eind. De nota liet zien dat er qua tijd niet al te veel verschil zal zitten tussen de release op de PS3 en Xbox 360.
- In de categorie 'Aww': Terwijl Bill Gates de oorlog heeft verklaard aan de zoekmachine Google (Microsofts eigen zoekmachine moet gaan rulen), blijkt uit een enquête dat Microsoft medewerkers zweren bij Google en geen gebruik willen maken van andere zoekmachines.
- Dat is zo'n beetje hetzelfde als Xbox 360 medewerkers die thuis alleen maar op de PS2 en NGC spelen omdat dat veel toffer is.
- De geruchten dat Command & Conquer 3 ook naar de Xbox 360 komt, worden steeds sterker. Waarom? Ten eerste, omdat het mogelijk is; met Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II liet EA zien dat er een goede RTS-pook gemaakt kan worden. Ten tweede omdat het team achter LotR ook werkt aan C&C 3 en ten derde omdat [illegible] stinkt.
- We hebben het al in andere nummers gemeld: wij gokken op een prijsverlaging van de Xbox 360 vlak voor de Kerstdagen. En nu verschijnen er steeds meer officiële berichten dat dit inderdaad weleens het geval kan zijn. Zo meldt men dat Microsoft het productieproces van de Xbox 360 goedkoper heeft weten te maken.
- Overigens roept Xbox 360-baas Peter Moore terecht dat een prijsverlaging de launch van de PS3 niet zal verzieken. Want die verkoopt toch wel uit. Freaks zijn immers gek.
- Maar voor de [illegible] daarna, zou dit best een slimme move kunnen zijn.
- Overigens is mister Kutaragi zelfverzekerder dan ooit en voorspelt nu dat de honderd miljoen verkochte PS3's zeker gehaald zal worden.
- Het schijnt dat [illegible] een van de belangrijkste titels bij de launch van de Wii wordt.
- Johnny Depp zal een stem voor zijn rekening nemen in de nieuwe Pirates of the Caribbean game.
- Wordt dan de eerste keer dat je vriendin de game die je speelt in ieder geval leuk om te horen vindt.
- Terwijl de 2D-versie van Super Mario Bros verkoopt als een zwangere bever (half miljoen exemplaren in no time in de VS), geeft Nintendo al aan dat een 3D-versie best nog wel eens gemaakt kan worden voor de DS.
- Mogelijk zal de nieuwe Guitar Hero online gaan. Er zijn in ieder geval praatsessies tussen de makers van de titel en Sony aan de gang.

GAME CRITICS AWARD

Ook dit jaar werden weer de game critics awards: Best of E3 2006 uitgedeeld door een groepje vooraanstaande Amerikaanse figuren uit de gamejournalistiek. Opvallend was de eensgezindheid bij de 'critics'. Dat wij het niet altijd met de Yanks eens zijn, was te verwachten. Jan loopt ze even met je door.

BEST OF SHOW: WII
We hebben de indruk dat de Wii vooral goed valt bij journalisten die zich graag sophisticated willen voordoen en geen geld hebben voor een HDtv en stiekem toch een harde plasser krijgen van next-gen graphics maar dat naar buiten toe niet communiceren.

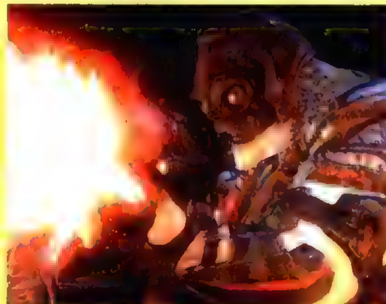


BEST ORIGINAL GAME: SPORE (PC)
Tja, Spore is en blijft origineel maar deze prijs won de game vorig jaar ook al. Misschien kun je deze prijs ook veranderen in 'meest bizarre game'.



BEST HARDWARE/PERIPHERAL: WII
De rijen voor de Wii demopods waren ongekend lang. De Wii is zeker niet de beste hardware in technische zin, het was wel de meest verfrissende, populaire en verrassende.

BEST CONSOLE GAME: GEARS OF WAR (XBOX 360)
Gears of War heeft diepe indruk achtergelaten bij alle gamers waar ook ter wereld. Ook wij kunnen niet wachten op dit bloederige meesterwerkje in spe.



BEST PC GAME: SPORE
Oneens. Ja, Spore is diep en origineel maar het appelleert lang niet aan alle gamers. Ook is de game weirder dan De Sims. Hier had ook Crysis kunnen staan of een andere overtuigende shooter of RTS.

BEST HANDHELD GAME: THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (DS)
Niks op aan te merken. Toppertje



BEST ACTION GAME : GEARS OF WAR (XBOX 360)
Gears of War tilt keiharde actie wel degelijk naar een nieuw en meeslepend niveau. Prima dus.



GRAPHICSHOEREN OPGELET!

Als de afgelopen E3 iets bewees dan is het wel dat gamers die kicken op realistische graphics de komende jaren goede tijden tegemoet gaan.

Neem nu het bedrijf Ageia Technologies Inc. Zij komen met een nieuwe chip genaamd 'PhysX', die straks alle berekeningen voor de physics van de PC gaat overnemen. Voor wie niet weet wat physics zijn: dit is de mate waarin de omgeving reageert op (jouw) acties. Tonnetjes die omvallen als je ze wegtrapt, een muur die instort na een voltreffer of een auto die crasht als je hem ramt. Allemaal acties die momenteel veel rekenkracht vragen van de PC en dus vaak nog erg nep (lees onrealistisch) in beeld gebracht worden. Ageia wil daar verandering in brengen middels een 'PhysX-kaart' die je in de PC kan stoppen. En wat zo'n kaart voor de graphics kan betekenen, toonde de eerste 3D-kaarten al aan. De beelden werden in een keer stukken spectaculairder. Ageia belooft dat deze immense stap ook voor de physics gaan gelden.

"I DO NOT HAVE THE RIGHT TO SPEAK IN DETAILS OF WHAT WII CAN DO GRAPHICALLY. WHAT ONE CAN SAY, IT IS THAT ON THE SUM OF ALL THAT IT CAN DO, WII IS MORE POWERFUL THAN XBOX. BUT THERE ARE THINGS WHICH XBOX CAN MAKE AND WHICH WII CANNOT MAKE."
Medewerker Ubisoft klapt uit de school over de kracht van de Wii.

S: BEST OF E3 2006

BEST ACTION-ADVENTURE GAME: ASSASSIN'S CREED (PS3)
Absoluut! Niets op aan te merken.

BEST ROLE PLAYING GAME: MASS EFFECT (XBOX 360)
Hear, hear...

BEST RACING GAME: EXCITE TRUCK (Wii)
Wat? Zijn ze nu helemaal gek geworden? Een geinig arcade racer is dit, die uiteindelijk niemand bij launch gaat spelen. Men vergeet voor het gemak Gran Turismo HD, Forza 2, GTR voor de Xbox 360, Formula One 2006 voor de PS 3.

BEST SIMULATION GAME: SPORE (PC)
Dat was ie vorig jaar, en dit jaar weer. Was te verwachten en ook wel terecht. Bovendien waren er nagenoeg geen andere echte sims.

BEST ONLINE MULTIPLAYER: ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS (PC)
Daar kunnen we in mee gaan. De game voelt als een geduchte concurrent voor Unreal Tournament 2007 en oogt om te zoenen.

BEST FIGHTING GAME: HEAVENLY SWORD (PS3)
Absoluut een gigantische topper, al is dit meer een actie-adventure dan een vechtspel à la Tekken, toch?

BEST STRATEGY GAME: SUPREME COMMANDER (PC)
De RTS games buitelden over elkaar heen afgelopen E3 en Supreme Commander hoort absoluut bij de top. Een prima keuze dus.

BEST SPORTS GAME: Wii SPORTS
Eigenlijk meer een party game. Of is EyeToy opeens ook sport? Beetje raar dus.

BEST PUZZLE/TRIVIA/PARLOR GAME: GUITAR HERO 2 (PS2)
Het originele Guitar Hero vonden we hartstikke leuk maar om nu meteen de verplichte opvolger tot beste te bombarderen? Dan vonden wij de absurde minigames van WarioWare: Smooth Moves voor de Wii toch wel een stukje origineler hoor!

GAMER WIL ECHTE VOETBALCLUB MANAGEN

Kijk, dat zien we graag, gamers met humor. Of zou John Boileau, footie-manager fan, die solliciteerde voor de functie van manager bij de Engelse eredivisieclub Middlesbrough, het allemaal serieus bedoeld hebben...

John Boileau

19 May 2006

Mr Steve Gibson
Chairman
Middlesbrough Football Club
Riverside Stadium
Middlesbrough
TS3 6RS

Re: Application for the Managerial Position at Middlesbrough Football Club

Dear Mr Gibson

I am writing with regard to the current managerial vacancy at Middlesbrough Football Club. I would be extremely grateful if you could consider my CV in your search for the new manager. I really feel that this is an ideal job for me given my enthusiasm for football along with my related experience and qualifications.

I have both the technical and practical experience of managing a football club. The tactical side of football has always been very important to me, which is demonstrated through my success on the game Football Manager 2005. I have managed clubs including Nuneaton Borough, Chievo Verona, Kalmar FF, Doncaster and even Chelsea. Although my experience at Chievo was not a particularly positive one and led to my sacking (I'm sure you saw the headlines), I feel that I have brought success to all of the other clubs I have managed (including taking Nuneaton Borough to the Championship from the Conference North in eight seasons and winning the Swedish League with Kalmar FF). My Football Manager 2005 experience has included league, cup and European experience and has allowed me to become an expert in work permits, scouting, tactics and man management.

As you can see from my attached CV I've taken the opportunity to gain extra [illegible] football including gaining a degree in geography and

TOP 10

SLECHTSTE GAMETITELS OOIT

Een Amerikaanse gamesite kwam onlangs met een briljant lijstje: de top 50 slechtste gametitels. We willen je de top 10 niet onthouden. En ja, de games bestaan. Op het Powerweb kun je een link vinden naar de overige games.

1. **IRRITATING STICK (PLAYSTATION)**
2. **IF IT MOVES SHOOT IT (PC)**
3. **MOBILE SUIT GUNDAM: GUNDAM VS ZETA GUNDAM (PS2)**
4. **PESTERMINATOR: THE WESTERN EXTERMINATOR (NES)**
5. **BAD DUDES VERSUS DRAGON NINJA (NES)**
6. **HUYGEN'S DISCLOSURE (PC)**
7. **NUTS & MILK (NES)**
8. **PSYBADEK (PLAYSTATION)**
9. **JAMES POND: CODENAME ROBOCOD (GBA)**
10. **TOTALY RAD (NES)**

POWERSPY

[illegible]

ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP

BIJ AANKOOP VAN DE PC GAME

‘PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW’



1-DISC



GRATIS DVD

‘PIRATES OF THE CARIBBEAN:
THE CURSE OF THE BLACK PEARL

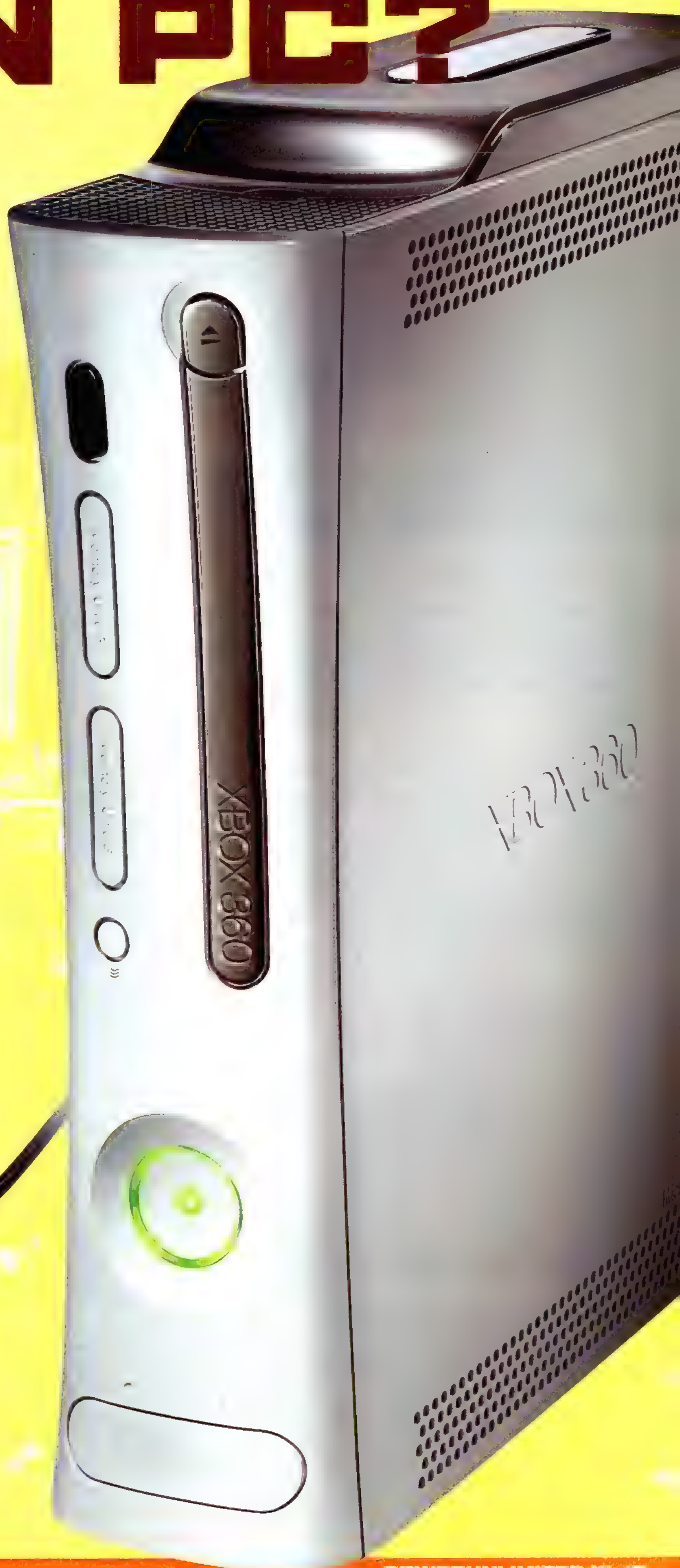


www.FreeRecordShop.nl

DEZE ACTIE IS GELDIG VAN 21 JULI TOT EN MET 6 AUGUSTUS 2006 EN IS NIET GELDIG IN COMBINATIE MET ANDERE ACTIES EN/OF AANBIEDINGEN. VOOR DEZE ACTIE GELDT OP=OP WIJZIGINGEN IN AFBEELDING EN DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN.

FUSIE VAN DE 360 EN PC?

**De afgelopen E3 werd al duidelijk dat Microsoft grootse plannen heeft voor zowel de PC als de Xbox 360 en dat men de bijbehorende gemeenschappen aan elkaar wil koppelen met behulp van Live Anywhere.
Maar wat als ze beide platformen nu ook eens fysiek aan elkaar zouden koppelen?**



Ik heb mijn enthousiasme voor de mogelijkheden van Live Anywhere en Windows Vista al eerder uitgesproken. Het is natuurlijk erg slim om de Xbox Live community met elkaar verbonden te houden, ook als ze achter de PC zitten of met hun mobiele telefoon in de weer zijn, en niet alleen tijdens het spelen op de 360. En door de implementatie van Live in Windows Vista zal iedereen met een PC en dit operating system hier gebruik van kunnen maken.
Dit betekent uiteraard ook dat iedere PC gamer zonder Xbox 360 toe kan treden tot de Live community, en multiplatform games op de PC tegen gamers op een 360 kan spelen.

VERDER

Voor mij is dit een hele interessante ontwikkeling omdat dit twee apparaten met elkaar verbindt die ik naast elkaar heb staan. Ik heb namelijk zowel mijn console als mijn PC op dezelfde monitor aangesloten, die keurig op een groot bureau staat in mijn gameroom. Nu zal niet iedere gamer het fijn vinden om afstand te doen van zijn relaxte bank, maar dat is wel wat nodig is voor de fusie waar ik over denk.
Ik zie de samenwerking tussen de PC en Xbox 360 nog veel verder gaan. Op technisch gebied gaat de eerste stap dus gezet worden met Vista, een stap die ook op fysiek vlak voelbaar zal zijn. De mogelijkheid om een controller van de 360 via een USB poort op een PC aan te sluiten is hier een goed voorbeeld van. Het zou natuurlijk ook heel handig zijn als je een USB muis en toetsenbord zo op de 360 zou kunnen aansluiten. Dan is de 360 plotsklaps ook meteen een ijzersterk platform voor MMORPG's en shooters.

FINANCIEEL

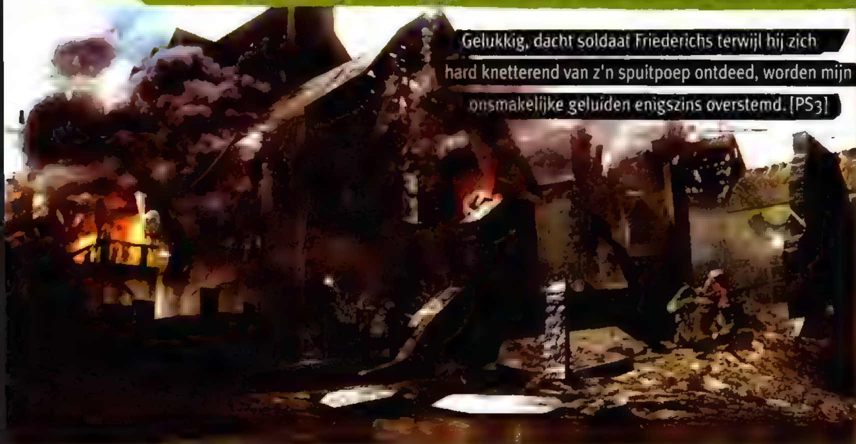
Het interessante aan de Xbox 360 is dat Microsoft bereid is verlies te maken op de hardware, iets dat voor consoles in het algemeen geldt. En als je een PC wilt bouwen die de 360 op technisch gebied overtreft moet je daar toch wel drie tot vier keer zoveel centen voor ophoesten (ik kan het weten).
Dit financiële plaatje levert voor de toekomst enkele naar mijn mening zeer interessante mogelijkheden op. Eentje heb ik al genoemd. Als iedere USB muis en toetsenbord zo uit de doos zou werken op de Xbox 360, en alle PC games ook op de 360 zouden verschijnen, zullen veel PC gamers de overstap naar de console maken. Dat scheelt immers een enorm bedrag aan hardware, aangezien de 360 evenveel kost als een high-end grafische kaart, en dezelfde game ervaring oplevert.

TWEE VERSIES

Nog verder in de toekomst zou het misschien ook interessant zijn om een Xbox in twee versies uit te brengen. Een stand-alone unit gericht op de 'gewone' consument, die je rechtstreeks op een scherm aansluit. Maar in een tijd waar iedereen een PC heeft staan zou het mogelijk ook heel interessant zijn om een versie te maken die je als een soort van grafische kaart intern op je PC aansluit. Natuurlijk kom je dan in het vaarwater van bedrijven als Nvidia en ATI, maar daar weet Bill vast wel iets op te vinden.
Sterker nog, Microsoft zou het Xbox platform zo kunnen laten evolueren dat het tevens als een volwaardige PC kan functioneren. De Xbox PC zeg maar. Of de PC Xbox als je prioriteiten elders liggen. Of draaf ik nu een beetje door?

CALL OF D

„ DE ACTIE, DE DESTRUCTIE EN DE COMPLETE CHAOS WORDEN ZO BREED UITGEMETEN, DAT HET ME TOCH WEER OVERDONDERDE. "


Gelukkig, dacht soldaat Friederichs terwijl hij zich hard knetterend van z'n spuitpoep ontdeed, worden mijn onsmakelijke geluiden enigszins overstemd. [PS3]


Vanwege de onverwacht grote tegenstand, heerste er bij het peleton een enorme grafstemming. [PS3]

Dat er met oorlog veel geld te verdienen valt, is geen nieuws. Kijk naar cowboy Bush en zijn schurken in het Witte Huis en je weet genoeg. Kennelijk willen we ook in onze vrije tijd altijd maar weer oorlogje spelen. Ik ben er wel een beetje klaar mee... dacht ik.

CALL OF DUTY 3 =



Er zijn op de E3 altijd enkele Behind Closed Doors meetings waarbij je een contract moet tekenen zodat men zeker weet dat je voor een bepaalde datum niets maar dan ook niets loslaat over het spel in kwestie. Dat zijn afspraken waar maar een of twee journalisten per land naar toe mogen. Afspraken waar van te voren heel gewichtig over wordt gedaan. Met een tijd-slot waar niet aan te toornen valt, en waar al helemaal geen cameraman bij gewenst is. Gevolg was dat zelfs mijn trouwe, immer aan mijn zijde sloffende vriend J.J. niet mee naar binnen mocht. Alleen ik was uitverkoren om Call of Duty 3 te mogen bekijken...

MET 24 MAN

Op de PS3 en Xbox 360 is er in ieder geval multiplayer voor 24 man. Deze keer spelen voertuigen tijdens multiplayer een grote rol in veel grotere maps. Bovendien heb je bijvoorbeeld de vrijheid om een tank te bestormen, het bovenluikje te openen en een granaat naar binnen te gooien.


Ze hadden het Lucky Luke weleens zien doen, dus besloten ze schietend een eind te maken aan de muggenplaag. [PSP]

SCHIETTENT

Call of Duty is een scripted schiettent. Maar wel een die je oppakt, door elkaar schudt, met je gezicht in de modder duwt, ongenadig hard in je oren toetert en tot slot een schop onder je hol geeft.

Call of Duty 2 was de meest hectische, filmische WO II game van 2005, maar om nu binnen het jaar weer met een gezichtloze soldaat Duitsers over de kling te jagen in verschillende oorlogsdecors...

Wordt Call of Duty de FIFA onder de WO II shooters? Waar de nieuwe BiA zich afspeelt in Nederland en dus direct al mijn interesse heeft, moet Call of Duty 3 echt met nieuwe dingen komen om me te doen opveren van mijn stoel.

UITROKEN

En ik moet toegeven, ik kreeg nieuwe dingen te zien. Al waren het details en aanvullingen op de bekende CoD gameplay, waar overigens miljoenen fans van smullen.

Eerste dat opvalt is de grootsheid van het slagveld. Waren de rookpluimen en granaatinslagen van CoD 2 al bizar heftig, deze keer schakelen de makers meteen door naar de vijfde versnelling. Dat betekent meer vernietigbare omgevingen dan ooit waarbij complete huizenblokken (al dan niet door het spel bepaald) met de grond gelijk kunnen worden gemaakt. De rookpluimen kun je bovendien in je voordeel laten werken aangezien wind en weer een rol spelen. Komt de wind uit het oosten en bevindt de vijand zich ten westen van je dan smijt je een rookgranaat naar voren en de vijand zal geen hand voor ogen meer zien. Ideaal voor een verrassingaanval of een ontsnapping.

Ook is de actie minder lineair dan voorheen. Je kunt tijdens een missie kiezen om voorop in de linies te vechten, onderdak te zoeken in een huis om als sluipschutter op te treden of met een bazooka eerst de tank uit te schakelen en daarna de voetsoldaten. Het spel geeft je dus iets meer vrijheid.

VERS BLOED

De bekende CoD structuur gaat op de schop. Deze keer onderga je de oorlog niet vanuit drie gezichtspunten, maar vier: je kruipt respectievelijk in de huid van een Amerikaanse, Engelse, Canadese en Poolse soldaat en vooral die laatste twee zorgen (ook letterlijk) voor vers bloed. Hopelijk krijgen we hierdoor ook nieuwe settings te zien want weer een strandlanding en ze kunnen me wegdragen. Deze keer werk je ook niet één voor één de verschillende campagnes af, maar lopen de missies kris kras door elkaar heen. Een missie met de Yank, dan een paar met de Canadees, dan met de Pool, terug naar de Amerikaan, dan weer een reeks met de Brit enzovoorts. Geleidelijk werkt het spel naar een climax toe en moeten alle vier de verhaallijnen van de heldhaftige mannen samenkomen. Een goede aanpassing.

GESCHREEUW & GESCHELD

CoD 3 moet een meeslepende ervaring worden waarbij je vergeet dat je een game aan het spelen bent.

Dat realiseren de makers door a) geen laadtijden b) zo'n minimaal mogelijke interface en c) Battle Actions. Het a-tje is knap en het c-tje verdient uitleg.

De makers willen met Battle Actions de speler nog meer betrekken bij de actie op het scherm. Dit werd gedemonstreerd tijdens een shoot-out met een Duitse soldaat. Je geweer hapert, de Duitser komt op je afgerend en een man tegen man gevecht ontstaat. De kop van de Duitser komt frontaal in beeld, er is geschreeuw er wordt gescholden, de camera kantelt om je vallende lichaam te

GEEN PC?

Toen werd meegedeeld dat CoD 3 alleen zou verschijnen op PlayStation 3 en Xbox 360 werd de PC achterban bijkans gek. Totdat het nieuws verscheen dat CoD 3 geen direct vervolg is op Call of Duty 2. Het betreft hier een nieuw console deel van dezelfde makers (Treyarch) als Call of Duty: Finest Hour.
Inmiddels is bekend dat CoD 3 tevens naar PS2, Xbox en Wii komt. Vooral die laatste biedt leuke mogelijkheden (de Wii controller als bazooka?). Call of Duty bedenker Infinity Ward is ondertussen bezig aan een nieuwe Call of Duty game voor de PC. In de wandelgangen wordt gefluisterd dat dit spel zich voor het eerst niet tijdens WO II afspeelt. En dat juich ik toe want het houdt natuurlijk wel een keertje op met die WO II shooters...



[CALL OF D]UTY 3

JAN HUPPELT HET SLAGVELD OP


Ach, die mensen wilden altijd al een schuifpui. [PS3]

EN MEDAL OF HONOR DAN?

Hoe staat 't eigenlijk met Medal of Honor? Electronic Arts' WO II game die het hele genre min of meer heeft uitgevonden?
De laatste jaren is EA echter een beetje de weg kwijt met haar franchise en dus is het van groot belang dat Medal of Honor: Airborne de serie opnieuw op de kaart zet. Zelf beloven de makers deze keer FarCry-achtige vrijheden, airdrops voor iedere missie waarbij je zelf bepaalt waar je in de map landt, non-lineaire missies en, (ik quote) 'the most believable humans in a game'.
Vooral dat laatste is een behoorlijke boude stelling. Het is dan ook verstandig dat EA ruimschoots de tijd neemt voor het spel en pas in 2007 gaat releasen.

simuleren en een worsteling volgt. Door verschillende actieknoppen in te drukken kun je de vijand van je afvechten, maar al die tijd beleef je deze scène intenser dan ooit.

HUPPELEND OP OORLOGSPAD

Tijdens de afgelopen E3 heb ik zoveel mooie games gezien en gespeeld waardoor ik bijna mijn Call of Duty 3 afspraak was vergeten. De ene na de andere spectaculaire titel kwam langs en CoD 3 leek opeens niet zo belangrijk meer.
Maar toen ik eenmaal plaats had genomen op mijn stoeltje en de presentatie bijwoonde werd ik toch weer enthousiast. De actie, de destructie en de complete chaos worden zo breed uitgemeten, dat het me toch weer overdonderde. Zeker weten dat de CoD fans helemaal los gaan op deze game.
Ik heb alleen de Xbox 360 versie gezien en die zag er – zoals vele next-gen games – behoorlijk bruut uit. Ik ben dan ook benieuwd hoe men deze oorlogschaos op de huidige consoles tot leven gaat wekken.
Op Xbox 360 en PS3 zit het visueel in ieder geval helemaal snor en kunnen de vernieuwende spelelementen dit najaar ervoor zorgen dat ik toch weer vrolijk huppelend op oorlogspad ga.



VERWACHTING

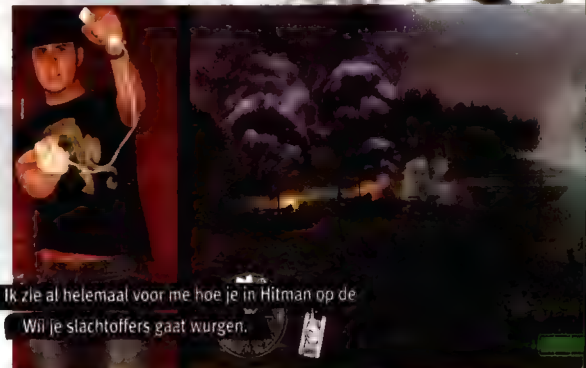
CALL OF DUTY 3

PS2 / PS3 / XBOX / XBOX 360 / Wii
Treyarch / Activision / Contact Data
1 - 24 spelers
RELEASE: Q3/ Q4 2006

VERWACHTING: De Call of Duty formule wordt nog een keer aangescherpt en opgepoetst en zal oorlogsdrama filmischer dan ooit in beeld brengen. Ik vond het onverwacht toch weer erg bruut!


JAN


Op de PSP heeft iedereen natuurlijk een wat kleiner geweer.


Ik zie al helemaal voor me hoe je in Hitman op de Wii je slachtoffers gaat wurgen.

"ZOU ER ECHT EEN LAND BESTAAN WAAR SMURFEN D

HET ANTWOORD

Je laten onderdompelen in een virtuele singleplayer wereld die groots en mooi is, daar was Oblivion een glansrijk voorbeeld van. Inmiddels heeft Jan de nieuwe virtuele reisgidsen doorgespit en zijn zinnen gezet op twee potentiële Oblivion beaters: The Witcher & Gothic 3.

Wel heel ver hier vandaan
Waar paddenstoelen staan
Wonen in een heel ver land
De Smurfen hand in hand

Dit beginrijmpje bij de tekenfilmserie De Smurfen maakte op mij als kind diepe indruk. Het prikkelde mijn fantasie. Zou hier ver vandaan, echt een land bestaan waar Smurfen hand in hand de hele dag allemaal spannende avonturen meemaken?
Al snel vond ik Gargamel en Azrael echter veel leuker en hoopte ik dat die brave Smurfen eens in de pan werden gehakt door die boze, klunzige tovenaar en zijn valse kat. Maar mijn hang naar fantasie, naar een ander universum, bleef. Toen kwam Star Wars met A Galaxy Far, Far Away... En daarna dook ik in de boeken van Tolkien en werd Middle-Earth mijn vrijplaats voor ongegeneerde verbeeldingskracht.

OP AVONTUUR

Voor het kind van dertig dat ik inmiddels ben, zorgen computergames tegenwoordig voor de fantasie-uitstapjes. Met de toenemende hoogwaardige techniek en steeds grotere speelwerelden kan ik me meer en meer in games verliezen.
World of WarCraft deed dat als geen ander maar die wereld moest ik delen met zoveel andere spelers. De illusie dat ik de enige ben in een speelwereld, dat ik de enige ben die dit fantastische avontuur meemaakt, dat heeft voor mij een onschatbare meerwaarde. Ik speelde niet Garrett in Thief, nee, ik was Garrett. Ik droomde over sluiproutes, te stelen schatten en geheime gangen.
Nog groter was de euforie bij het spelen van het dit jaar verschenen Oblivion. Niet eerder ervoer ik een speelwereld die zo overweldigend was. Een alternatief universum, helemaal voor mij alleen. Ik beleefde avonturen die ik als kind enkel in boeken las of in films zag.
Nu ik inmiddels Oblivion bijna voor de tweede keer heb uitgespeeld, is de tijd rijp voor vers bloed. Tijd om mijn knapzak te pakken, een nieuwe landkaart te bestuderen en op verkenningstocht te gaan. Het grote onbekende tegemoet... ✪

THE NORTHERN REALMS

LOCATIE 1 (THE WITCHER)

The Witcher, een game van Poolse makelij, lijkt op het eerste gezicht de zoveelste RPG in een middeleeuwse fantasy setting. Maar schijn bedriegt; The Witcher is namelijk helemaal niet zo'n standaard rollenspel.


Kan ik er wat aan doen dat de kapper halverwege werd weggeroepen voor een spoedgeval!

In The Witcher kruip je in de huid van de behoorlijk opgefokte bad-ass Geralt De Riv, een man die zich heeft gespecialiseerd in het doden van monsters, en daar lopen er genoeg van rond in deze game.
Daarnaast ben je ook niet te beroerd om struikrovers of anderszins vervelende types aan je zwaard te rijgen. Je bent geen gewetenloze bruut maar met een heilig boontje heb je ook niets gemeen.
Het spel kent een combatsysteem dat lijkt op Oblivion maar uitgebreider is. Er zijn verschillende wapens en diverse vormen van magie maar zwaardvechten speelt de belangrijkste rol. Er is een heuse Middeleeuwse zwaardvechtspecialist bij deze game betrokken om alle zwaard-moves zo levensecht mogelijk te maken. Verwacht blok- en ontwijk manoeuvres maar nog veel meer bloederige onthoofdingen en doorboringen.

RAUW

The Witcher is gebaseerd op het boek The Last Wish van de Poolse fantasy auteur Andrzej Sapkowski. De man schijnt enorm large te zijn en heeft al miljoenen boeken verkocht.
In de boeken, alsook in de game krijgen we een veel minder sprookjesachtige wereld voorgeschoteld dan in de meeste fantasy games. Geen lieflijke elfjes en dwaze dwergen dus, maar beulen met bijlen die dieven hun handen afhakken en hoeren met dikke borsten die je kunt omkopen om stadswachters af te leiden zodat jij ergens naar binnen kunt sluipen.
Het spel is grimmig, donker en 'mature'. Zo heb ik al een paar vrouwentepels voorbij zien komen en ik hoop dat die de uiteindelijke game gaan halen. Niet omdat ik kick op computertieten maar omdat het past in de rauwe wereld van The Witcher.

KEUZES

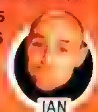
Sterke punten van de Witcher zijn het non-lineaire verloop van de game, alsook het ga & sta principe. Daarbij is de keuze van de speler steeds erg belangrijk. Het spel zit boordevol vertakkingen waarbij de acties verschillende consequenties hebben.
Zo zul je bijvoorbeeld een bandiet moeten ondervragen. De man heeft belangrijke info over een geplande aanval op een karavaan. Laat je de man lopen en achtervolg je hem naar zijn bende? Of martel je hem om hardhandig de info te krijgen? Dood je hem en haal je de woede van alle bandieten op je hals? Of laat je hem gaan met de kans dat de karavaan uitgemoord wordt? ✪



VERWACHTING

THE WITCHER
PC
CD PROJEKT
1 SPELER
Q1 / Q2 2007

VERWACHTING: De volwassen stijl en de grimmige, harde sfeer spraken me enorm aan. Ook het oorzaak-gevolg principe is sinds Deus Ex zelden zo ambitieus opgepakt!


JAN

HELE DAG ALLEMAAL SPANNENDE AVONTUREN MEEMAKEN?"

OP OBLIVION?

JAN'S FANTASIE SLAAT OP HOL

LOCATIE 2

MYRTANA (GOTHIC 3)

De Gothic serie is vooral bij onze Oosterburen een begrip. Buiten Duitsland denken mensen altijd dat ik het over een of andere Marylin Manson band heb als ik over Gothic begin. Deze RPG serie verdient echter meer respect en met deel drie worden alle registers opengetrokken om dit hopelijk op grote schaal af te dwingen.

Hij is zo chagrijnig omdat ie z'n vriendin al twee weken moet missen. Ze doet mee aan America's Next Topmodel.



Als je op zoekt bent naar een open, grote wereld, dan is Gothic 3 de reisbestemming voor jou. De wereld van Myrtana is gigantisch groot. Ruim 75 vierkante kilometer bosrijke gebieden, steden, ruïnes, dorpjes, jungles, woestijnen, oases, duinen, zeegebieden, ondergrondse gangenstelsels, bergen, grotten, alsook besneeuwde omgevingen. De speelwereld wordt tot leven gebracht met een engine die kan wedijveren met die van Oblivion. Spatzuivere plaatjes, een realistische dag- en nachtcyclus (hetgeen mooie zonsondergangen, maanverlichte bospaadjes en morgenrood oplevert) en levende personages.

GOTHIC 3 =



ONTZAG

Net als in Oblivion hebben de personages die je tegenkomt allemaal hun dagelijkse beslommeringen. Ze staan op, gaan naar hun werk, drinken een pint in de kroeg, drijven handel, gaan naar huis om te eten en gaan pitten.
Het nachtelijke uur lokt monsters naar buiten en ook bandieten komen te voorschijn. Naast de bekende Fantasy wezens, kwam ik ook een aantal beeldvullende dinosauriërs en ander prehistorisch ogende gedrochten tegen.
Ik denk niet dat je het op de screenshots goed kunt zien maar deze beeldvullende beesten komen enorm indrukwekkend over, helemaal wanneer je ze daadwerkelijk door het beeld ziet en hoort denderen. Alsof je rondloopt in Jurassic Park. Met dank aan de EMotionFX engine die voor levensechte reptielenhuid zorgt.


Door Obi-Tim: Wat ruist daar door het struikgewas.


Door Link-wannabe: Leuke gasten, ik win altijd met steen, papier, schaar!

ORCHUNTER

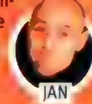
Keuze te over in Gothic 3 met twintig steden, zes verschillende rassen, minstens zoveel beroepen en diverse Gilden die zich later in het spel openbaren.
Ook lopen er verschillende verhaallijnen door elkaar, waarbij oude vrienden en vijanden uit de vorige Gothic delen af en toe om de hoek komen kijken. Een leuke ode aan de fans van de serie en een teken dat het spel ook qua background behoorlijk diep gaat.
Als Orc fetisjist ben ik helemaal in mijn nopjes met de opzet van het verhaal achter dit derde deel: de Orcs hebben de oorlog met de mensheid gewonnen. Ergo: de mensen zijn de slaven geworden!
Als speler kun je er onder meer voor kiezen om je bij de Orcs aan te sluiten, of je kiest er juist voor om de mensen te bevrijden. En de keuze om als Orchunter door het leven te gaan is zelfs voor mij net zo verleidelijk.

VERWACHTING

GOTHIC 3

PC
PIRANHA BYTES / JOWOOD / ATOLL SOFT
1 SPELER
OKTOBER 2006

VERWACHTING: Jurassic Park meets Oblivion? Waarom niet? De enorme wereld van Gothic 3 huisvest in ieder geval tonnen avontuur. Wanneer vertrekt de eerste boot naar Myrtana?



GAMESHOPS IN NEDERLAND

ONLINE

WWW.NEXT-LEVEL.NL

kijk op onze site voor
actuele aanbiedingen en onze filialen.
Next level
Zuidsingel 59 - 3811 HD Amersfoort - 033-4700427

NEXT LEVEL Your Level



ZUID-HOLLAND

BACKGAMES www.backgames.nl

In- en verkoop tweedehands spelcomputers, homecomputers en videogames. Van Retro tot Next-Gen, van Pong tot Xbox.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel: 071 5222 006

BackGames
The Electronic Gaming Specialist



Get ready

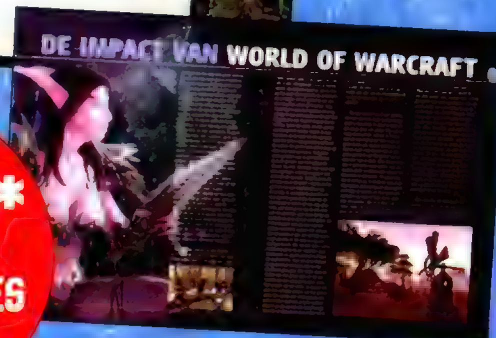
metro

Vanaf nu vind je in Metro om de week het laatste nieuws over games en computers in de Games-rubriek. Metro is van maandag tot en met vrijdag gratis verkrijgbaar bij NS-stations, McDonald's, Postkantoren, RET Rotterdam, GVU Utrecht, Martinair-vluchten, scholen, universiteiten en kantoren.

metro

DE NIEUWE POWER UNLIMITED AGENDA EDITIE 2006-2007

MIS 'M NIET!



POWER UNLIMITED 2006 AGENDA 2007

€ 9,95*
VOOR ABONNEES € 8,50*

*(EXCL. VERZENDKOSTEN € 1,50)

BESTEL 'M NU OP WWW.POWERUNLIMITED.NL/SHOP

„IK HOU ERG VAN TENNIS... ALLEEN NIET VAN DOUBLES. BEGRIJP JE?"

Videogames en rockmuziek zijn natuurlijk twee compleet verschillende dingen. Toch komen de wereld van spelontwikkelaar en rockster steeds dichter bij elkaar te liggen. Personificatie daarvan is Itagaki-San, de grote man achter Team Ninja. Steven sprak 'm aan tijdens de E3 en had zelfs iets wat op een gesprek leek...

Gamers en ontwikkelaars zijn veelal contactgestoorde, puisterige kneuzen die nooit buiten komen. Hun seksuele activiteiten beperken zich tot masturbatiesessies kijkend naar dansende Night Elves (echt waar, ik heb een filmpje gezien op het internet!).
Rocksterren daarentegen zijn goden, en doen niets anders dan de hele dag geile groupies afpalen. Althans, als ze niet te veel libido verstorende drugs of drank tot zich hebben genomen.
Maar de tijden dat de spelontwikkelaar en rockster twee totaal verschillende wezens zijn is voorbij. Immers, met de huidige populariteit van games zijn de topontwikkelaars verheven tot een nieuw soort supersterren. En als er één man is die deze nieuwe ontwikkeling met open armen heeft ontvangen, is dat wel Itagaki-san, de grote man van Team Ninja, en verantwoordelijk voor toppers als Ninja Gaiden en Dead or Alive.
Hij staat bekend om zijn rockstar attitude en gaat ieder interview in met een zonnebril op, waar ook nog eens zijn lange haar voor hangt. Zo trof ik de beste man ook aan op de afgelopen E3, verveeld achterover hangend met een controller in zijn handen ongeïnteresseerd door de menu's van de xbox 360 heen te bladeren, die hij niet eens zag want het beeldscherm hing achter hem.
Er zitten meerdere games aan te komen van Team Ninja, maar over concrete details mocht nog niet worden gepraat. Ach, dan hebben we het toch over games in het algemeen. En op een onoplettend moment weet ik vast nog wel iets los te peuteren...

PU: De twee grote titels van Team Ninja zijn natuurlijk Dead or Alive en Ninja Gaiden. Vind je het werken aan beide titels even leuk of geniet een van beide je voorkeur?

ITAGAKI-SAN: Poeh, dat vind ik moeilijk om te zeggen hoor. De ervaring is voor mij heel erg hetzelfde. Het belangrijkste vind ik dat het leuk is om aan een game te werken. Als ik niets voel voor een project dan doe ik het niet.

PU: Heb je wel eens aan games gewerkt die je niet leuk vond?

Inmiddels is bekend dat Itagaki werkt aan een vervolg op Ninja Gaiden.

ITAGAKI-SAN: Ja, maar dat is alweer een hele tijd geleden, hoor. Dat was Captain Zubasa, een game gebaseerd op een animé. Gelukkig heb ik tegenwoordig de luxe om alleen maar aan games te werken die mij aanspreken.

PU: Wat vind je van de mogelijkheden van Live Anywhere? Is het uitbreiden van Xbox Live naar de PC en mobiele telefoon interessant voor Team Ninja?

ITAGAKI-SAN: Ik vind het zeker interessant, maar ik moet eerlijk bekennen dat de persconferentie ook de eerste keer was dat ik er van hoorde. Ik weet dus nog niet op wat voor manier wij er iets mee gaan doen.

PU: Zowel Nintendo als Sony komen met een nieuw soort controller, terwijl de 360 nog is voorzien van een 'traditionele' controller. Zie je dat als een probleem?

ITAGAKI-SAN: Nee hoor, helemaal niet. Het interesseert me eerlijk gezegd niet zo veel, dat bewegen met je controller. Het type game dat ik maak, gebruikt gewoon een traditionele controller.

PU: Zijn er nog andere personages uit het Dead or Alive universum die je graag een eigen game zou geven? En zo ja, wat voor soort game zou dat dan worden?

ITAGAKI-SAN: Het zou sowieso een actiespel worden, dat is nou eenmaal mijn ding. Maar dan wel een actiespel met 'iets' extra's. Er moet altijd een uniek gameplay element inzitten. Maar welk personage zou jij dan graag terug willen zien in een game?

PU: Tja, ik vind de ninja's nou eenmaal het interessantst. Wat dacht je van Hayate?

ITAGAKI-SAN: Hahaha, dat zullen de Hayabusa fans niet leuk vinden.

PU: Misschien een twee speler co-op mode in Ninja Gaiden 2? Xbox Live en dan Hayabusa en Hayate samen?

ITAGAKI-SAN: Nee hoor, dat gaat niet gebeuren. Een echte ninja vecht alleen, zeker de master ninja. Sowieso hou ik meer van versus dan co-op. Je zou het misschien niet denken, maar ik hou erg van tennis... alleen niet van doubles. Begrijp je?


Dead or Alive Extreme 2 wordt nog dit jaar verwacht.

PU: Ninja Gaiden werd door veel gamers erg lastig gevonden, sommigen vonden de game zelfs veel te moeilijk. Wat is het belang van uitdaging in videogames?

ITAGAKI-SAN: Het belangrijkste is dat gamen geen hersenloos tijdverdrijf is. Ik zoek juist altijd een soort van uitdaging in games, zeker online. Wat vind jij, zijn mijn games te moeilijk?

PU: Ninja Gaiden en Dead or Alive zijn inderdaad pittige games, maar dat is juist onderdeel van wat ik zo goed vind aan die series. Dat draagt bij aan de ervaring.

ITAGAKI-SAN: Ja, maar helaas zijn de mensen hier op de E3 natuurlijk niet representatief voor het algemene publiek. Hier vind je vooral de hardcore gamers. Ik denk dat ik in de toekomst wel wat meer rekening zal houden met de casual gamers hoor. Misschien een keertje iets van een easy mode invoeren of zo... misschien. ■

ITAGAKI-SAN

TEAMLEIDER TEAM NINJA
(DEAD OR ALIVE / NINJA GAIDEN)


STEL JE NIET AAN MAN, IK KON TOCH OOK NIET WETEN DAT EEN VAN DIE GROUPIES VAN VANNACHT JOUW DOCHTER WAS?

VOOR NIEUW



12 NUMMERS VOOR MAAR € 29!

TOCH LIEVER EEN GAME?

Kijk op www.zester.nl/powerunlimited voor de aanbiedingen bij een jaarabonnement:

The Da Vinci Code (Xbox/PS2/PC) voor maar € 20!
Lara Croft Tomb Raider: Legend (X360/Xbox/PS2/PC) voor maar € 20!
The Godfather (Xbox en PS2/PC) voor maar € 20!
Torino 2006 (Xbox/PS2/PC) voor maar € 15!
True Crime New York City (Xbox/PS2/NGC) voor maar € 20!

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail partnerpress@ampnet.be

E ABONNEES

OF

EEN CREATIVE FATAL1TY 1010 MUIS VOOR NIETS!

De Creative Fatal1ty 1010 Muis werd ontworpen voor topprestaties bij gaming door Johnathan 'Fatal1ty' Wendel. 's Werelds beste gamer specificeerde heel wat unieke en innovatieve eigenschappen. Zo is er een modulair gewichtensysteem en resolutie-instellingen die met één klik kunnen wisselen tussen 400, 800 en 1600 cpi voor de ultieme respons!



MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!
Kijk op
www.powerunlimited.nl/vigcard



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:
1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/ accessoire(s).
Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.
Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!
En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.
De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-2266637

of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie.

WIE IS M

ZELFS BORIS KAN MARIO ZIJN

"DIE SNOR KAN ECHT NIET MEER. EN WIE LOOPT ER ANNO 2006 NOU NOG IN EEN TUINBROEK?"

Met 184 miljoen verkochte spellen is hij verreweg het populairste personage in de wereld van de videogames. Iedereen - behalve Boris - heeft wel eens met hem gespeeld. Maar is er ook iemand die hem werkelijk kent? Iemand die begrijpt wat hem drijft? Jurjen verdiepte zich in de persoon achter de snor.

Geruchten dat hij zou zijn verhuisd naar Brooklyn zijn onjuist. Mario woont nog steeds in Mushroom Kingdom, samen met zijn jongere broertje Luigi.
Prinses Peach heeft herhaaldelijk laten merken Mario wel te zien zitten. Gezien alle moeite die Mario telkens neemt om de prinses weer eens te redden, moeten die gevoelens haast wel wederzijds zijn.
Maar waarom probeert Mario de relatie met Peach dan niet naar een volgend level te brengen?
Is hij bang om zijn vrijheid te verliezen? Een laag zelfbeeld? Verlegenheid?

SNOR ERAF

Iemand met het succes van Super Mario zou gemakkelijk een stylist in de hand kunnen nemen. Snor eraf, en dan ook meteen het hoofd maar kaalgeschoren. Paar uurtjes op de hometrainer, schouders trainen, donkere spijkerbroek aan, camouflageshirtje; hij zou er meteen een stuk hipper uitzien. Meer van deze tijd. Iedereen zegt het: die snor kan echt niet meer anno 2006. En wie loopt er tegenwoordig nou nog in een tuinbroek? Met grote gele knopen?

HOLLYWOOD-STER

Als we íets van Mario weten, dan is het dat hij graag zichzelf blijft. Zouden we dat werkelijk anders willen zien? Moet hij zich dan gaan kleden en gedragen als een Hollywood-ster? Van trend naar trend springen? Trouwen en weer scheiden als hij meent wat beters te zien passeren? Is dat wat we van Mario verwachten? Natuurlijk niet. Wij houden van Mario om het beeld dat we van hem hebben.
Aan dat beeld moet niet teveel gerommeld worden. Want dan is het Mario niet meer.

EIGEN WEG

Mario is goedbedoelend. Staat altijd klaar voor anderen. Laat zich niet zomaar aan de kant zetten.
Dat is zo'n beetje alles wat we van hem weten, en dat is genoeg.
Ieder van ons draagt diep van binnen een Mario in zich. Een Super Mario. Iemand die niet geeft om uiterlijk, om wat anderen van hem vinden. Iemand die zich niet bekommert om de waan van de dag of de publieke opinie over wat wel of niet stoer is. Mario is iemand die zijn eigen weg gaat, en weet dat het de goede weg is. Omdat het de enige weg is die hij kan gaan.
Ik ben Mario. Jij bent Mario. Iedereen kan Mario zijn. Zelfs Boris kan Mario zijn. Eigenlijk is Boris al heel lang Mario, alleen beseft hij dat zelf nog niet. ■









DE EERSTE MARIO-GAME

DONKEY KONG (SPEELHAL, 1981)

De mollige snorreman maakte zijn eerste sprongen in Donkey Kong en werd door het enthousiaste speelhalpubliek simpelweg Jumpman genoemd. Miyamoto was aangenaam verrast door de populariteit van het mannetje, noemde hem Mario en liet hem samen met broertje Luigi optreden in het arcadespel Mario Bros. (1983).
Twee jaar later kwam Miyamoto met het eerste échte Mario avontuur: het zijwaarts scrollende Super Mario Bros.





DE BESTE MARIO-GAME

SUPER MARIO 64 (NINTENDO 64, 1996)

Super Mario 64 deed bijna alles in één keer goed, en werd daarmee de blauwdruk voor een hele nieuwe generatie driedimensionale software.
Naast de technische innovatie bood de game inhoudelijk ook volop betoverende kwaliteit. Een prachtig kasteel vol geheimen, waaronder magische schilderijen die toegang boden tot de meest fantastische werelden - spelers wisten destijds niet wat hen overkwam.
De onlangs uitgebrachte DS-versie bewijst dat dit prachtwerk nog steeds volop weet te boeien en te motiveren.

DE SLECHTSTE MARIO-GAME

HOTEL MARIO (PHILIPS CD-I, 1992)

Mario moest deuren dichtslaan in zeven hotels, elk met tien levels. Elke keer als een hotel was voltooid, verscheen een tenenkrommend slecht tekenfilmpje. Veel meer woorden willen we niet aan dit misbaksel wijden.
Hoe Nintendo op het idee was gekomen om sterspelers Mario en Zelda als Poolse hoertjes uit te lenen aan Philips is nog steeds een mysterie.

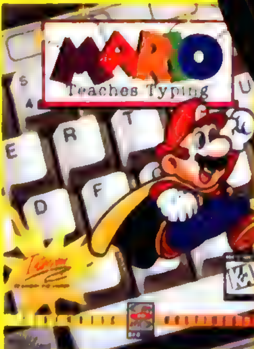


ARIO?

DE VREEMDSTE MARIO-GAME

MARIO TEACHES TYPING (PC, 1991)

Interplay (die van de klassieke RPG The Bard's Tale) ontwikkelde Mario Teaches Typing voor de PC. In klassieke Mario-omgevingen moesten spelers zo snel mogelijk woordjes en korte zinnen tikken om Mario, Luigi of Peach door blokken te laten breken. In 1993 werden nog twee andere leerzame Mario-spellen uitgebracht voor de PC: Mario is Missing en Mario's Timemachine.



DE MOEILIJKSTE MARIO-GAME

SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS (FAMICOM DISK SYSTEM, 1985)

The Lost Levels oogde en speelde vrijwel gelijk als de voorloper, maar dan met giftige paddestoelen, vurig rode piranhaplanten die niet verdwenen als je ze naderde, plotselinge windvlagen om je van blokjes te blazen en warpzones die je niet vooruit maar achteruit verplaatsten. De leveldesigns waren ook loeiend moeilijk, zodat alleen de echte bikkels de geheime negende wereld konden bereiken door de game zonder gebruik van warpzones te voltooien.



WIST JE DAT...

- Mario's volledig naam Mario Mario is? Zijn broertje heet Luigi Mario.
- New Super Mario Bros. voor de DS sinds 30 juni in de winkels ligt?
- Deze game in Japan al in de eerste week een miljoen keer over de toonbank is gegaan?
- Dit de eerste 2D-platformer van Mario is in vijftien jaar tijd?
- New Super Mario Bros. vorige maand met 92 punten de best scorende game was?
- Mario is genoemd naar Mario Segali de Italiaanse huisbaas die in New York het bedrijfspand aan Nintendo verhuurde?

MIJN MOOISTE MARIO-MOMENT

JURJEN

Ik had met open mond van verwondering mij een weg naar het eind van het vierde level geworsteld. Ik zat te wippen op mijn stoel van opwinding, nog nooit had ik zo'n grote, zo'n eindeloos grote game als Super Mario Bros. gespeeld. Ik was ervan overtuigd dat het avontuur daar zou eindigen.
En toen die fameuze tekst: "Thank you Mario, but our princess is in another castle!" Ik had iets van "what the fuck?" En toen kon ik dus gewoon verder spelen in wereld 2. En er zouden nog zes werelden volgen. Schitterend.



NIEUWE GAMES

MARIO VS DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS [NINTENDO DS]

Ik houd niet altijd van radicale veranderingen, maar wel als we het over vervolgspellen hebben. Wat dat betreft kunnen de Mini-Mario's in Mario VS Donkey Kong 2 mijn goedkeuring wegdragen.
Mario zelf speelt slechts een rol in het omlijstende verhaaltje. In de game bestuur je alleen de Mini-Mario's: speelgoedrobotjes met pet en snor. Dit besturen gaat heel eenvoudig: tik tegen zo'n mechanisch hebbedingetje en het begint te wandelen. Tik er nog eens tegen om hem stil te zetten, en trek de stylus een stukje omhoog om het robotje te laten springen.
Doel is telkens om elke Mini-Mario naar de uitgang te loodsen. Hierdoor heeft de game meer weg van een stylusgestuurde variant op Lemmings dan een Mario- of Donkey Kong-titel, en daar lijkt me niets mis mee.

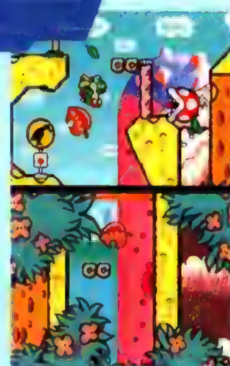


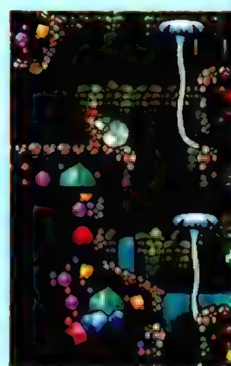
ZELF LEVELS MAKEN

Om de game lang leuk te houden, kunnen spelers ook zelf puzzellevels maken en deze draadloos uitwisselen (ook via internet). Deze levels worden door andere spelers beoordeeld met sterren, en als je genoeg sterren hebt verdiend, komen in de game weer nieuwe mogelijkheden en extra's beschikbaar.

WOEPIE

Ik ben blij met de DS en blijf blij met de DS. De speciale functies van dit apparaat dwingen ontwikkelaars eens goed na te denken over wat een vervolgspel zou kunnen zijn, en elke keer dat dit niet alleen iets radicaal anders maar ook nog eens iets heel erg leuks oplevert zeg ik woepie.
Woepie.





YOSHI'S ISLAND 2 [NINTENDO DS]

Hij liet zijn guitige hoofdje voor het eerst zien in Super Mario World en stal meteen mijn hart. Ik heb het natuurlijk over het leukste beest uit de Mario-familie: de aseksuele dino die wij Yoshi noemen.
Iets minder blij was ik toen Yoshi de hoofdrol van Mario had overgenomen in Super Mario World, ook wel Yoshi's Island genoemd. Dat dit een van de beste en meest originele 2D-platformers aller tijden was geworden interesseerde me toen geen paddestoel. Ik wou gewoon een nieuwe Mario, en door de tussenkomst van dat kinderachtige reptiel heb ik daar dus vijftien jaar op moeten wachten.
Maar goed, inmiddels speel ik New Super Mario Bros. en kan ik dus zonder rancuneuze gevoelens aan de slag met een tweede Yoshi's Island.

ALLES KLOPT

Yoshi's Island 2 is niet radicaal anders dan deel één. Dat is jammer. Wat niet wil zeggen dat ik de slim opgebouwde levels niet zonder plezier heb doorlopen.
Doordat de levels over de twee schermen van de DS zijn uitgesmeerd, lijken er nog meer alternatieve routes en geheimen te vinden dan in het origineel.
Ook grappig dat je als Yoshi naast Baby Mario ook Baby Peach en Baby Donkey door de levels moet dragen, al is me niet duidelijk geworden welke speltechnische verschillen dit met zich meebrengt.
De wasco-tekening-achtige graphics kloppen, de heerlijk zoete wiegeliedjes kloppen, het is een vervolgspel zoals je dat zou verwachten. Meer van hetzelfde, dus.

MIJN MOOISTE MARIO-MOMENT

NIELS

Mijn eerste momenten met Super Mario 64 waren magisch. Enerzijds omdat ik technische problemen had (alleen zwart-wit-beeld door een verkeerde stekker), anderzijds omdat ik de besturing perfect vond.
Ik ben een hele middag aan het rondrennen en -springen geweest in het heuvellandschapje waar Mario bij aanvang van de game werd gedropt. Zulke soepele, zuivere interactie met een 3D-omgeving was nooit eerder vertoond en daarom is dit nog steeds mijn meest memorabele Mario-moment.



SUPER PAPER MARIO [GAMECUBE]

Oh fucking yes, de game wordt ontwikkeld door Intelligent Systems. Dat zijn die Japanners die ons leven veraangenaamden met Super Metroid, Mario Paint, Fire Emblem en Advance Wars, om maar eens een paar dingen te noemen.
Intelligent Systems maakte ook het onvolprezen meesterwerk Paper Mario: The Thousand Year Door. En ze werken nu dus aan Super Paper Mario. Niet voor de DS of de Revolution, maar gewoon voor de GameCube. Respect voor deze keuze.

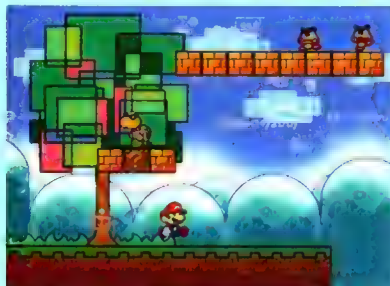
PAPIEREN EERBETOON

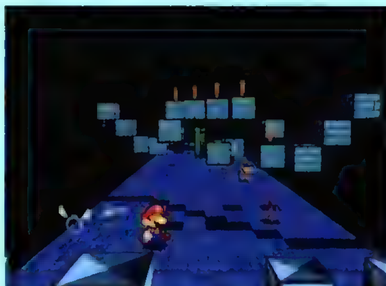
Meer respect nog voor de keuze om niet zomaar een vervolgspelletje te maken. Door New Super Mario Bros. is mijn behoefte aan meer oldschool-Mario-magie behoorlijk gestegen, en dus is het welhaast gekmakend goed om te horen dat Super Paper Mario niet zozeer een RPG maar een papieren hommage aan de gouwe ouwe 2D-Mario-platformers gaat worden. Inclusief zo'n beetje alle fantastische trucs die je met een wereld van papier kunt uitvoeren.

VERWACHT...

Verwacht minstens drie bestuurbare personages (Mario, Peach, Bowser) met elk diverse hulpjes die hun speciale krachten kunnen inzetten om bizarre papierpuzzels op te lossen. Verwacht een verrassende mix van 2D, 3D, papier, karton, opgeblazen 8-bit-pixels, gluton en omgevingen die zichzelf tevoorschijn tekenen. Verwacht een action-adventure met een vleugje RPG. En dit alles bedacht en ontwikkeld door het nimmer falende Intelligent Systems.
Voor zoiets zou je een GameCube* aanschaffen. ■

*Kubusvormige spelcomputer die Nintendo in 2001 heeft uitgebracht.







MARIO HOOPS 3-ON-3

Mario voetbalt, feest, racet, rijdt pony, draagt zaterdagavond vaak een BH op zijn hoofd en spaart postzegels. Maar niemand wist dat de veelzijdige lolbroek ook nog eens een aardig potje basketbal speelt.
Wat is dit voor klotenstreek? Uitmelkerij! Blablabla. De reacties zijn voorspelbaar. Even voorspelbaar als de komst van NBA 2008 en NBA Ballers 4.
Feit is dat er voor het eerst in lange tijd eens een origineel basketbalspel is bedacht. Daar staat de naam Mario voor, dat het een origineel spel is (met veel moeite heeft de schrijver van dit stukje de herinneringen aan Mario Party 8 - of was het 7? - weten te verdringen). Niet het zoveelste kloontje, dus.

ORIGINEEL?

Wat er zo origineel is aan dit spelletje? Nou, je speelt met twee teams van elk drie spelers tegen elkaar. Ahem. Niet genoeg?
Wat dacht je van het feit dat de game wordt ontwikkeld door Square Enix (die van Final Fantasy)? Da's toch op zijn minst frappant te noemen.
En de gekozen besturing is absoluut origineel: je beweegt Mario en zijn maatjes met de vierpuntsdruktoets, terwijl je de stylus op het touch-screen gebruikt om te dribbelen, te passen en te schieten. Je kunt ook een speciale code tekenen om een special move uit te voeren.
Mijn korte speeltijd overtuigde me niet helemaal dat met deze originele keuzes ook juiste keuzes zijn gemaakt.
Anders gezegd: het is effe wennen, zo'n besturing. Tegelijk sceptisch en nieuwsgierig wachten we op een meer volledige versie. ■







MARIO DOWNLOADEN

**Waarschijnlijk wist je het al: als je eind dit jaar een Wii aan het internet hebt gehangen, is het mogelijk om tegen betaling oude spellen van (onder andere) Nintendo te downloaden.
Hieronder de drie klassieke Mario-games die wij als eerste gaan scoren.**

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

Een toegankelijke RPG in de stijl van Final Fantasy, maar dan op prachtige wijze verweven met het Mario-universum. Door een ruzie tussen ontwikkelaar Square Enix en Nintendo is deze game nooit in Europa verschenen maar alles wijst erop dat we 'm binnenkort gewoon binnen kunnen halen op de Wii!



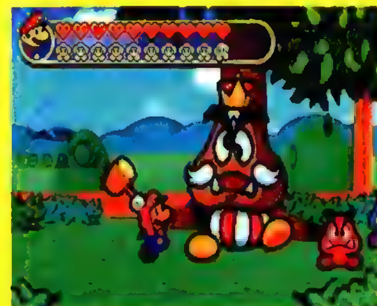
SUPER MARIO ALL STARS

Deze SNES-titel bood toegang tot vier complete Mario-spellen: Super Mario Bros 1, 2 en 3 en het loeiend moeilijke Lost Levels dat daarvoor alleen in Japan was uitgebracht. De graphics werden speciaal voor SM All Stars van 8-bit opgepoetst naar 16-bits kwaliteit.



PAPER MARIO

Dit papieren meesterwerkje kwam pas uit op de N64 toen iedereen zijn hoofd al bij de GameCube had (iets vergelijkbaars gebeurt nu met Super Paper Mario) dus zou het best kunnen dat je deze hebt overgeslagen.
Alsnog downloaden zondaar want deze uniek vormgegeven game is genieten van kaft tot kaft.



JURJEN SPRINGT VAN STER NAAR STER

SUPER

„IK BEN DAAR BIJ HEM, IN DE RUIMTE."

We hadden al een Super Mario Land en daarna kwam een Super Mario World. Wat dat betreft is Super Mario Galaxy een logische sprong voorwaarts. Jurjen vloog naar de sterren met zijn oude vriend, en is nog steeds een beetje van de wereld.



Galaxy is het Engelse woord voor melkweg. De melkweg is wat ik zie als ik tijdens een heldere nacht eens niet naar een beeldscherm staar maar mijn huis verlaat en de blik omhoog werp. Richting de hemel. Die lichtende band van ontelbaar veel sterren, dat is de melkweg.
Als ik iets achterover buig en probeer te begrijpen wat ik zie, probeer te bevatten welk een wonderlijk kosmisch schouwspel zich hier voor mijn ogen ontvouwt, gaat het me duizelen. Het voelt betoverend. Onwerkelijk. Te groots om te bevatten.

BEVRIJD DOOR DE WII

Zoals waarschijnlijk al bekend bestaat de Wii-controller uit twee delen (in je linkerhand houd je het Nunchuck-handvat met analoge stick, in je rechterhand de afstandbedienings-achtige pointer) die met een snoertje van pakweg een halve meter lengte aan elkaar zijn bevestigd. Hierdoor kun je je handen en armen los van elkaar bewegen, en hoef je ze niet perse zo statisch voor je te houden. Je laat je linkerarm bijvoorbeeld losjes langs je lichaam hangen, en beweegt met de duim van je linkerhand de analoge stick om Mario rondom het planeetje te laten rennen. Ondertussen houd je de afstandbediening met je rechterarm op heuphoogte en maak je kleine bewegingen met je pols om de cursor over het scherm te bewegen. Deze minder gesloten en krampachtige houding geeft een extra gevoel van ruimte en vrijheid.



MIJN MOOISTE MARIO-MOMENT

JEROEN

Mijn mooiste Mario-moment beleefde ik tijdens mijn eerste Mario-avontuur. Ik had destijds geen NES maar een Game Boy en speelde Super Mario Land.
Tijdens het spelen doemde er ineens een stukje weg op met allemaal kleine gaatjes. Ik hield de B-knop ingedrukt en Mario zoefde zo over de kleine gaatjes in de weg heen. Wauw, dat voelde goed. En slim. Van zulk soort kleine dingetjes kan ik gewoon gelukkig worden.



DE TOVERSTAF



Je identificeert je met Mario. Jij bent Mario. Je gebruikt de Nunchuck om te lopen en te springen. De afstandbediening (Pointer) laat je ondertussen het sterretje in beeld bewegen als een cursor met een muis. Tijdens het spelen voelt dit alsof je kunt toveren.
Je loopt bijvoorbeeld over het oppervlak van een planeet en ziet een blauwe ster die zich buiten je bereik bevindt. Je richt het sterretje erop, drukt op B en Whoesh!, je wordt naar de ster getrokken. Of er zit een projectiel op je hielen. Terwijl je wegrent, beweeg je het sterretje naar het projectiel, je drukt op B en het projectiel komt tot stilstand. Je kunt het projectiel vervolgens zelfs draaien!
Zo voelt de afstandbediening in dit avontuur als een wapen op zich, een soort van toverstaf die je kunt gebruiken om een melkweg vol planeten te verkennen en te manipuleren.

MARIO GALAXY

SUPER MARIO GALAXY =



Zoiets voelde ik ook tijdens het spelen van Super Mario Galaxy.

MARIO IS VRIJ

Mario hangt in de ruimte. In een soort luchtbel. Tegen een decor van ontelbare sterren. Ik beweeg de analoge stick en druk op A maar er gebeurt niets. Dan zie ik de aanwijzing in beeld. Nog een beetje onwennig beweeg ik de afstandbediening om de cursor op de luchtbel te richten. Druk dan op B om de bel te laten knappen. Gelukt! Mario is vrij!

Mijn kleurrijk geklede vriendje valt en roept daarbij 'Wieeeee!', alsof hij gelukkig is. Hij maakt een zachte landing op een grazig groen gazonnetje. Ik krijg meteen zin om te rennen en te springen. En omdat er niemand is die mij tegenhoudt, doe ik dat ook.

GENIETEN

Even de driedubbele sprong proberen. Jah! Hoe! Wahaaa! Dat voelt goed!

Ik richt de cursor op de klokken die boven het pad hangen en druk op B. Er komen muzieknoten uit vallen. Ik pak de muzieknoten ping-pang-pong-pe-ding-dong en volg het pad verder omhoog.

Ik schud even met de afstandbediening om Mario een pirouette te laten maken, met zijn armen gespreid als de vleugels van een vogel.

Ik bereik een gouden ster. Op advies van Toad ga ik er onder staan en schud ik nog eens met de afstandbediening.

Whoeeeeesssh! Ik schiet de ruimte in. Mario strekt zijn armen en draait rondjes. Hij lijkt te genieten. Ik geniet. Een spoor van sterren stroomt uit zijn voeten.

Ik ben daar bij hem, in de ruimte. We landen op een kleine, rotsachtige planeet. We kunnen er helemaal rondom omheen lopen, gekkenhuis. Wat valt er te beleven aan de andere kant?

ONMENSELIJK

Ik sprong van planeet naar planeet, gebruikte de afstandbediening voor de meest wonderlijke acties, versloeg reusachtige eindbazen en vergat daarbij alles en iedereen om me heen. Wat een spel, wat een klasse, wat een eigenaardig betoverende werking gaat er uit van de combinatie Wii en Super Mario.

Het werd mij al snel duidelijk met klassiek materiaal te maken te hebben, net als toen ik de eerste keer Super Mario 64 speelde.

Er viel al heel wat te ontdekken en te beleven in de demo van Mario Galaxy. Terwijl dit nog maar een fragmentje was van wat de werkelijke game zal gaan bieden. Het is eigenlijk onmenselijk om mij eventjes aan dit kosmische avontuur te laten ruiken en dan weer naar huis te sturen. Ik zit nu thuis en heb het daar niet gemakkelijk mee. Ik ben in de rouw.





VAN STER NAAR STER

Ik verlaat mijn huis en richt mijn blik omhoog naar de sterren. Daar ergens, hoog in de hemel, springt een klein mannetje met een rood petje van ster naar ster. Ik zou zo graag weer bij hem willen zijn, al was het maar voor eventjes. Het is hier beneden zo grauw zonder zijn kleuren, zo stil zonder zijn kreten. Ik kan mijn tranen niet langer tegenhouden. Ze willen stromen. Ik mis hem zo.

VERWACHTING

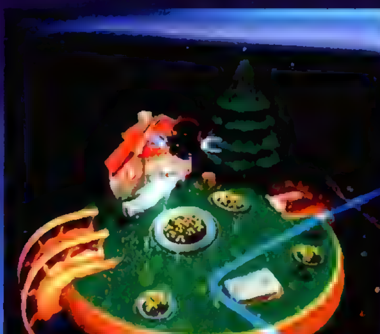
SUPER MARIO GALAXY

Wii
NINTENDO
1 SPELER
Q1 2007

Betoverend
Ongekende vrijheid
Je moet wachten tot 2007

De demo bood toegang tot een spelbeleving zo hemels dat ik alles en iedereen om me heen écht was vergeten.


JURJEN



MIJN MOOISTE MARIO-MOMENT — STEVEN

Het moment dat ik eindelijk onder het einde van het level wist door te vliegen in Chocolate Island 3 van Super Mario World om zo mijn 96ste level te unlocken, is waarschijnlijk mijn mooiste Mario moment.

Sowieso is mijn hele ervaring met Super Mario World een zeer bijzondere want ik werd destijds echt volledig weggeblazen door die game.



DE CAMERA

Toen ik de demo voor de tweede keer had gespeeld, kon ik me niet eens meer herinneren hoe ik de camera had bediend. Wat bleek (tijdens de derde keer): in Mario Galaxy hoef je de camera ook helemaal niet te bedienen! De camera schuift telkens netjes en adequaat naar de beste positie om Mario en zijn omgeving in beeld te brengen, en dit is zo goed gedaan dat ik de mogelijkheid om de camera zelf bij te draaien geen moment heb gemist.





WIST JE DAT...

- Mario van geestelijk vader Miyamoto een pet en een snor heeft gekregen omdat deze gemakkelijker te tekenen waren dan (bewegend) haar en een mond?
- Jurjen toen hij nog werkte bij Nintendo wel eens in het zweterige Mario-pak kroop om tijdens evenementen rond te wandelen en kinderen handjes te geven?
- Hij daarbij een keer moest worden ontzet toen hij werd aangevallen door een krijsende groep verstandelijk gehandicapte kinderen?
- Mario drie keer op de cover van de PU heeft gestaan?
- Jurjen en Mini-Niels vinden dat dit veel vaker zou moeten gebeuren?

Ontdek GIZMODO

DE GADGET WEBLOG

- GSM's
- Laptops
- PDA's
- Gadgets
- Wireless

de toekomst.

www.gizmodo.nl

ZWARE ZOMER

Waar het precies aan ligt weet ik niet, maar het zou zo maar eens te maken kunnen hebben met de vroegtijdige uitschakeling van Oranje, de Italiaanse 'schwalbe' tegen Australië of de prestatie van het Duitse elftal, maar in dit nummer zul je geen Gold Awards tegenkomen. Opvallend was verder dat Jan uit alle hoeken en gaten ineens met RTS games op de proppen kwam. Kennelijk spaart ie al deze games op, zodat hij in de lome zomermaanden, de maanden waarin er weinig games verschijnen, toch het hele blad vol kan schrijven. Met suffe RTS games dus, althans dat vind ik.
Die kwalitatief zwakke zomermaanden zijn altijd een crime om door te komen. En als de afgelopen maand dan ook nog eens gekenmerkt wordt door een hittegolf, en het WK uitdraait op een tragedie dan wordt het toch behoorlijk zoeken naar iets om je mee te vermaken. Nee, 't is allemaal niet veel deze maand.

JEROEN

LICHTE ZOMER

Er waren nogal wat redacteuren die grote twijfels hadden over de nieuwe vormgeving die we het vorige nummer introduceerden. Het was dan ook meer dan prettig om te lezen dat de reacties op het immer überkritische Powerweb forum behoorlijk positief waren.
Natuurlijk valt er nog een boel bij te schaven, en als je deze PU vergelijkt met de vorige, zal je zeker zien dat we meerdere wijzigingen hebben aangebracht. Zo is bijvoorbeeld de witrand rond de pagina's weg, zijn de drie plaatjes bij "Game X =" groter, zitten de kaders wat ruimer in hun jasje en gaan we nog meer all out met het artwork. Mijns inziens duidelijke verbeteringen.
Wat ook de goede kant opgaat, is mijn gewicht. De planning was om er in twee maanden tien kilo af te krijgen en ik zit halverwege al op ruim zes kilo in de min. Nee, Jeroen ziet het allemaal veel te somber in: het is een heerlijk lichte zomer!

ED

PU test op een PC met geluidskaart van




SYPHON FILTER DARK MIRROR

"GABE LOGAN KAN ZICH METEN MET SAM FISHER EN SOLID SNAKE."



MEEST GESPEELDE GAME

SENSIBLE SOCCER 2006

Misschien komt het doordat we deze PU maakten ten tijde van het WK. Toch, het feit dat we ook na de uitschakeling van Nederland gewoon doorspeelden, zegt veel over deze old-school footie.

FLATOUT 2

Meest verrassende minigame was misschien een betere titel geweest. 'Bestuurders werpen' is echt heel tof.



MEEST VERRASSENDE GAME



MEEST VERSCHRIKKELIJKE GAME

AND1 STREETBALL

Schokkend dat Ubisoft dergelijke troep durft uit te geven. Het heeft niets met basketbal te maken en is alleen maar op de markt gebracht om mee te kunnen liften op die foute Urban hype. Bah! Blegh! Kots! Walg! Enfin je begrijpt het wel.

SENSIBLE SOC

"DRAAI DIE CURVE ER MAAR IN, GEEF MAAR TOPSPIN AAN DE BAL, LAAT DIE KNIKKER MAAR PLOTS DALEN."

Twee jaar terug pakten J.J. en Skate Codemasters keihard aan vanwege hun neppe footie Ajax: Club Football. Nu komen de Codies opnieuw met een voetbalspelletje. En eerlijk gezegd, het ziet er niet uit...

Onderstaande scène speelt zich af in een willekeurige jongenskamer in Almere-Buiten. Het is 16.00 uur en VMBO-scholieren Mark en Jason zitten op Mark's kamer te chillen. De keuze is huiswerk maken of gamen.
MARK: "Potje voetballen?"


Sinds Beckham heeft toegegeven in de string van z'n vrouw te voetballen, doen velen hem na. Bij groot geschapen voetballers werkt zo'n string echter als ballenknijper, en daar krijg je spijt én hoofdpijn van.


De keeper werd regelmatig door de benen gepasseerd omdat ie in z'n jeugd vaak op een te groot hobbelpaard had gezeten.

JASON: "Beats Duits leren."
MARK: "Je meent 't."
JASON: "Zal ik je dan maar weer keertje kennis laten maken met alle polygonen op het Pro Evo-veld?"
MARK: "Nee gast, ik heb een nieuw footie."
JASON: "Wat! Is Pro Evolution Soccer 2007 al uit?"
MARK: "Nee, dit is iets totaal anders."
JASON: "Laat maar zien dan."

DE GAME START

JASON: "What the fok is dit??? Maak je een dolletje met me? Dit is een SNES-game."
MARK: "Nee gast! Dit is de nieuwe Sensible Soccer voor de PS2!"
JASON: "Dat meen je niet. Ik zie een lelijk knalgroen veld, een paar gekke poppetjes met waterhoofden, die ook nog eens als debielen over het veld sjezen."
MARK: "Cool toch?"
JASON: "Er is niet eens commentaar."
MARK: "En normaal erger je je altijd aan dat gewauwel van Youri Mulder en consorten."
JASON: "Neee, je hebt maar drie knoppen die je kunt gebruiken. Passen, schieten en sprinten. Wat is dit voor simpele zooi!!! Is dit voor de Josti-band gemaakt ofzo?"
MARK: "Hoezo simpel, het is al 3-0 voor mij."
JASON: "Gast, dit soort middeleeuwse stuff speel ik niet meer."
MARK: "Volgens mij kan je het gewoon niet. Probeer het nu eens."
JASON: "Hoe kan ik nu voetballen met slechts drie knoppen. Je kunt niet eens dribbelen ofzo."
MARK: "Dat mag in het echte voetbal toch ook niet. Je moet snel passen en afdrukken als de kans zich voordoet. Tsss. En dat noemt zich een voetbalkenner."
JASON: "Dit slaat nergens op, die ballen vliegen alle kanten uit."
MARK: "Dat komt omdat het geen voorgeprogrammeerde shit is zoals bij FIFA of Pro Evo. Hier bepaal je met "Aftertouch" via je analoge stick echt waar de bal heen gaat. Volgens mij heb je gewoon het reactievermogen van een hoogbejaarde slak met slaapgebrek."
JASON: "Ach rot toch op met die Sensible shit. Dit is voor sukkels."
MARK: "Je kunt gewoon niet gamen, man."




De Italiaanse verdedigers staan niet voor niets bekend als kuitenbijters.

HALEN ALS:

- Je net als Mark bent.
- Schijt hebt aan mannetjes als Jason.
- Je bij vrouwen ook gaat voor hun mooie karakter.


"Dit is de limit mannen! We gaan het veld af. Die jongens hadden nog zo beloofd dat ze niet hard zouden schieten."

DE ESSENTIE

Deze fictieve discussie gaat zich de komende tijd vast voordoen. Want het lijkt niet stoer om SS2006 te kopen. Het lijkt dom om zo'n "ouderwets" spel in een grafisch krachtige Xbox te stoppen.
Maar niks is minder waar. Je Xbox zou blij mogen zijn om zo'n doeltreffend actiespel in zijn lade te hebben.
Want waar draait voetbal nu eigenlijk om? Om realistische ogende spelers, meebewegend publiek en tonnen tactische mogelijkheden? Of om passen en schieten?
Good old SS2006 (deel 1: 1992) beperkt zich tot de pure essentie van voetbal. Drie knoppen lijkt weinig maar meer heb je eigenlijk niet nodig.



Fuck al die schijnbewegingen, een-tweetjes en knoppen om spelers diep te laten gaan.
In SS2006 draait alles om razendsnel, messcherp passen en scoren met de Aftertouch (meebewegen met de analoge stick).

Draai die curve er maar in, geef maar topspin aan de bal, laat die knikker maar plots dalen. Dat is toch wat je altijd al wilde doen in Pro Evo of FIFA, maar nooit kon...
Sensible Soccer 2006 brengt voetbal letterlijk met gevoel. En hoe verfrissend is dat in tijden waarin developers zich verliezen in grafisch geweld en niet meer lijken te beseffen dat je een spel koopt om te spelen en niet om naar te kijken.



CONCLUSIE

SENSIBLE SOCCER

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX
KUJU ENTERTAINMENT / CODEMASTERS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

Deze game kun je offline en online oneindig spelen, maar het is een multiplaygame en dan is het echt weken pret.

Alle voetbalminnende graphics-hoeren moeten even dimmen. Sensible Soccer 2006 mag, nee, moet naast je Pro Evo of FIFA in de kast staan.

85



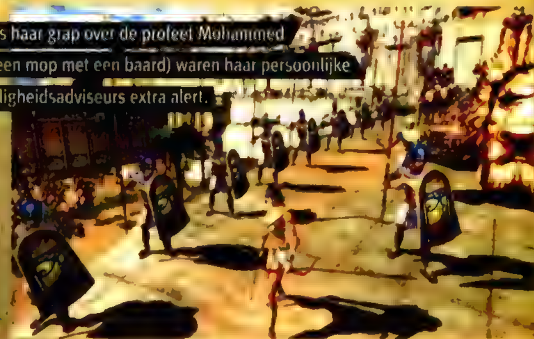
CER 2006

J.J. BELEEFT DE ESSENTIE VAN HET VOETBAL



RISE & FA
CIVILIZATION AT WAR


De winnaars van Pimp my Elephant voeren een ereronde over het meer.


Sinds haar grap over de profeet Mohammed (een mop met een baard) waren haar persoonlijke veiligheidsadviseurs extra alert.

> "HET GEVOEL WAT IK AAN DEZE GAME OVERHOUD: 'VREEMD', GEVOLGD DOOR 'JAMMER'."

De ontwikkeling van Rise & Fall ging gepaard met problemen. Strategiedeskundige Jan is zelfs verbaasd dat deze RTS met actie-elementen überhaupt nog het licht heeft gezien....

Eigenlijk had Rise & Fall: Civilizations at War al eind 2005 op mijn PC moeten draaien. Het spel werd echter uitgesteld. Niks aan de hand, dagelijkse kost in de game-industrie. Tot het persbericht verscheen dat Rick Goodman en diens Stainless Steel Studios niet langer bij het project betrokken waren. De website van de ontwikkelaar was uit de lucht, er kwam een vage verklaring van uitgever Midway en het bleef stil, angstig stil.

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR =



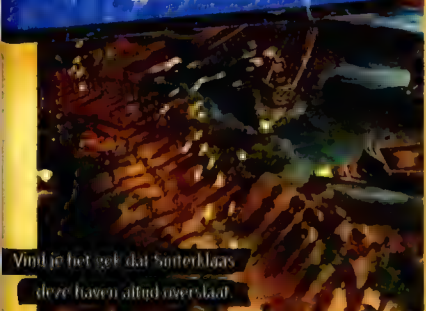
Na verloop van tijd kwam er een nieuw persbericht om de fans van de game-in-de-maak gerust te stellen, althans een poging daartoe. Midway bleek zelf bezig met het spel en zou er hoogstpersoonlijk voor zorgen dat de game alsnog uit zou komen. Over Goodman's lot werd met geen woord gerept...

SCHEUR. KRAAK. PIEP

Ach, die dingen gebeuren. Mensen komen en mensen gaan. Echter, in dit geval lijkt Goodman's vertrek wel degelijk zijn weerslag op het eindresultaat van Rise & Fall te hebben gehad.

De hybride RTS titel, die third-person actie met traditionele strategische gameplay mixt, vertoont namelijk behoorlijk wat scheuren en gaten. Iets dat oerperfectionist Goodman nooit had laten gebeuren.

JAN SPEELT DE HELD


Vind je het gek dat Sinterklaas deze haven altijd overslaat.

RISE & SPARTAN?

Het uitgangspunt van Rise & Fall is nog steeds leuk. Het draait allemaal om schermutselingen in de klassieke oudheid waarbij gestreden wordt met Grieken, Romeinen, Perzen en Egyptenaren.
Naast de bekende RTS elementen zoals basissen bouwen, legers aanvoeren en vijanden in de pan hakken, kent het spel een uniek element: de Hero Mode. Hierin stuur je een van de acht aanwezige helden (afhankelijk van de beschaving waarmee je speelt) voor de linies uit en kun je (tijdelijk) enorm huishouden. Iedere held heeft unieke krachten en zwakheden. Het spelen met de held of heldin in kwestie geschiedt in de derde persoon en doet denken aan het spel Spartan: Total Warrior.

ADHD

Helaas is de Hero mode niet van een constant niveau. Het is vet om als Caesar of Cleopatra als een gek voor je legers uit de boel te verkennen en als een dolle om je heen te hakken, maar het is tegelijkertijd erg simplistisch.
Leuk is om het slagveld vanuit de derde persoon mee te maken waardoor je dicht op de actie zit en het chaotische strijdgewoel voelbaar meemaakt. De makers hadden het hier echter bij moeten laten.
In plaats daarvan zijn er ook missies die je helemaal als Held moet spelen en die zijn nogal eens frustrerend. De meeste van deze missies kennen een soort ADHD uitwerking waarbij je als een dolle stier vijandelijke pijlenregens ontwijkt, zoveel mogelijk mannetjes (soms wel honderd) moet neerslaan, het wereldrecord sprinten bijkans verbreekt en vlak voor het einde van de missie sneuvelt... zodat je weer helemaal opnieuw kunt beginnen.
In sommige missies werkt 't en dan is de Hero mode oprecht leuk, in andere missies trek je de haren uit je kop van irritatie. Met strategie heeft het sowieso weinig te maken.

UITGEKAUWD

Het RTS deel is basic maar doet redelijk zijn ding. Toch had ik meer verwacht. Zo is de A.I. van de tegenpartij voornamelijk defensief ingesteld (en dan geeft de vijand flink partij) maar op een tactische aanvallende manoeuvre heb ik ze nauwelijks kunnen betrappen. Daarbij werken de formaties, alsook het aansturen van je mannetjes enorm chaotisch. Uiteindelijk komt het toch weer neer op zoveel mogelijk legers bouwen, richting de vijand sturen en hopen dat het goed afloopt. Het is best aardig allemaal, maar inmiddels wel behoorlijk uitgekauwd.

SLORDIG

Het zijn echter vooral de slordigheden waar ik me aan stoor. Je voelt gewoon dat er twee verschillende ontwikkelaars (Stainless Steel en een intern team van Midway) op de game hebben gezeten. Met als gevolg lange laadtijden, clipping foutjes en graphics die inmiddels links en rechts alweer zijn ingehaald. Heb je een bakbeest van een PC en zet je alles op maximaal, dan wordt het opeens wel een hele mooie game om naar te kijken. Vreemd. En dat is precies het gevoel wat ik aan deze game overhoud: 'vreemd', gevolgd door 'jammer'.

DE HELDEN

De game kent in totaal acht helden verdeeld over de vier beschavingen. Julius Caesar en Germanicus Caesar aan de kant van de Romeinen, Nebucadnezer en Sarghom van Perzië, Alexander de Grote en Achilles bij de Grieken en voor Egypte kun je stoeien met Ramses II (ook bekend als Ramses de Grote) en Cleopatra.
Alle helden hebben speciale moves. Zo kan Caesar een vernietigende katapult attack lanceren, Achilles' oerschreeuw zorgt ervoor dat diens troepen een adrenaline optater krijgen waardoor ze tijdelijk onkwetsbaar zijn en Cleopatra's betrayal ability zorgt ervoor dat vijanden aan haar zijde gaan knokken.
De helden zijn vooral leuk in multiplayer aangezien de singleplayer campagnes verziekt worden door trial & error.

HALEN ALS:

- Je RTS fan bent met een bakbeest van een PC.
- Je alles vreet wat er op je bord ligt.
- Je lijdt aan ziekelijke heldenverering.





MULTIPLAYER SAVES THE DAY

In Multiplayer is Rise & Fall veel leuker dan in de singleplayer. Hier kun je gewoon lekker tegen elkaar knokken en af en toe je Hero inzetten als joker.
Verwacht geen strategische diepgang, wel lekker chaotisch knokken.

CONCLUSIE

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

PC
MIDWAY / CONTACT DATA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

De multiplayer zorgt voor veel replaywaarde maar in dit genre zijn betere games om je kostbare tijd aan te besteden.

Rise & Fall probeert heldhaftig nieuwe ideeën uit maar gaat deels roemloos ten onder. Of Goodman een betere game had kunnen maken, zal wel altijd gissen blijven.

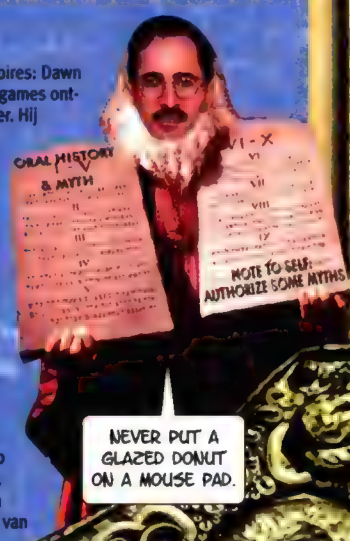
68



DE 10 RTS GEBODEN

Rick Goodman (Age of Empires, Empire Earth, Empires: Dawn of the New World) heeft zowat z'n hele leven RTS games ontwikkeld en heeft daar een heel duidelijke visie over. Hij ging zelf zo ver dat hij de tien RTS Design geboden heeft opgesteld.
Het voert te ver om die hier allemaal af te drukken, maar een paar willen we jullie niet onthouden.

- A person who walks in another's tracks leaves no footprints. To innovate or to clone? Waarmee hij wil zeggen dat innovatie een groot goed is, maar tegelijkertijd moet je de herkenbare basiselementen van het genre niet uit het oog verliezen.
- Trees that are slow to grow bear the best fruit. Oftewel, neem je tijd voor een game, het kan er alleen maar beter van worden. Helaas deed tijd Goodman uiteindelijk de das om.
- If I really wanted reality, would I have booted up the computer? Reinforce the fun factor over reality. Oftewel, ook een historisch accurate RTS mag een loopje nemen met de geschiedschrijving in dienst van het spelplezier.



De Romeinse cultuur lijkt helemaal opnieuw ontdekt door spelontwikkelaars. Maarliefst zeven titels die het oude Rome als uitgangspunt nemen, spotte Jan op de afgelopen E3. Twee ervan nemen 't hier tegen elkaar op in de PU-arena...

"NA EEN PAAR MIDDAGJES KREEG IK ZIN OM EEN POTJE SAMBAL LEEG TE HAPPEN."

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE



Vroeger werd er nog streng gecontroleerd of iedereen wel z'n kijk- en luistergeld had betaald.

HALEN ALS:

- Dit een van je eerste RTS games wordt.
- Je niet bang bent om in slaap te vallen.
- Je wilt kunnen koffiedrinken en gamen tegelijk.



EEN WEEK VERLOF VOOR WIE DE SPONGEBOB POP VINDT VAN DE DOCHTER VAN DE CENTURION.

Quinten Quirinus is een hardwerkend gezinshoofd. Hij heeft een vrouw, een zoon van tien en het tweede kindje is op komst. Quinten heeft thuis een PC staan, een paar jaar geleden aangeschaft via het PC-Privé project. Zijn zoon zeurt dat Quinten een nieuwe PC moet kopen, maar dat vindt hij onzin. Het beestje doet het nog best. Hij doet er zijn boekhouding op, chat met zijn neef uit Amerika, surft internet af voor goedkope aanbiedingen en hij bestelt regelmatig een CD'tje via Bol.com.
Quinten speelt af en toe een game, maar niet fanatiek.



De barbaren zijn weer aan 't huishouden. Dat zie je omdat ze dan rokjes dragen.

SBS 6

Quinten heeft begin dit jaar de serie Rome gevolgd via SBS 6 en dat vond hij best wel leuk. Wel een tikje gewelddadig maar erg spannend.
Toen Quinten onlangs bij het benzinestation zijn Opel stationwagen volgooide met 95 euro loodvrij, zag hij het spel Glory of the Roman Empire staan. Een heuse citybuild game, spelend in de tijd van het oude Rome. Hij nam het spel mee naar huis en ging ermee aan de slag.

KOPJE KOFFIE

Quinten zat al snel helemaal in de game. Het spel draaide prima op zijn mid-end systeempje en zag er vrolijk en fris uit. En de simpele besturing, ja, dat sprak hem nog het meeste aan. Met één hand en een muisknop kon hij alles bedienen. Quinten begon met een klein dorpje te bouwen, dat werd al snel een stadje dat op zijn beurt uitgroeide tot een grote bloeiende metropool.
Quinten zorgde voor genoeg werk, brood, water, vertier, huizen en tempels en iedereen was al snel tevreden. De handelingen volgden elkaar logisch op. Quinten hoefde er bijna niet bij na te denken.
Af en toe gebeurde er niet veel. Dan deden de inwoners gewoon hun ding en kon Quinten ondertussen even een kopje koffie gaan zetten.

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE



GEEN VUILTJE

Maar toen ineens was daar de melding van een barbaars dorpje aan de rand van zijn stad! Gevaar? Nee, joh. Rustig aan, geen vuiltje aan de lucht. Quinten dreef gewoon handel met ze. En als hij wilde, kon hij ze ook gewoon inlijven als slaven.
Het leukste vond Quinten nog dat hij bestaande beroemde steden na kon bouwen. Of tenminste, de tekst in het scherm zei dat het om Florence ging en daar was hij vorig jaar nog met het gezin op vakantie geweest. Of was het nu toch Palermo?

CONCLUSIE

GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

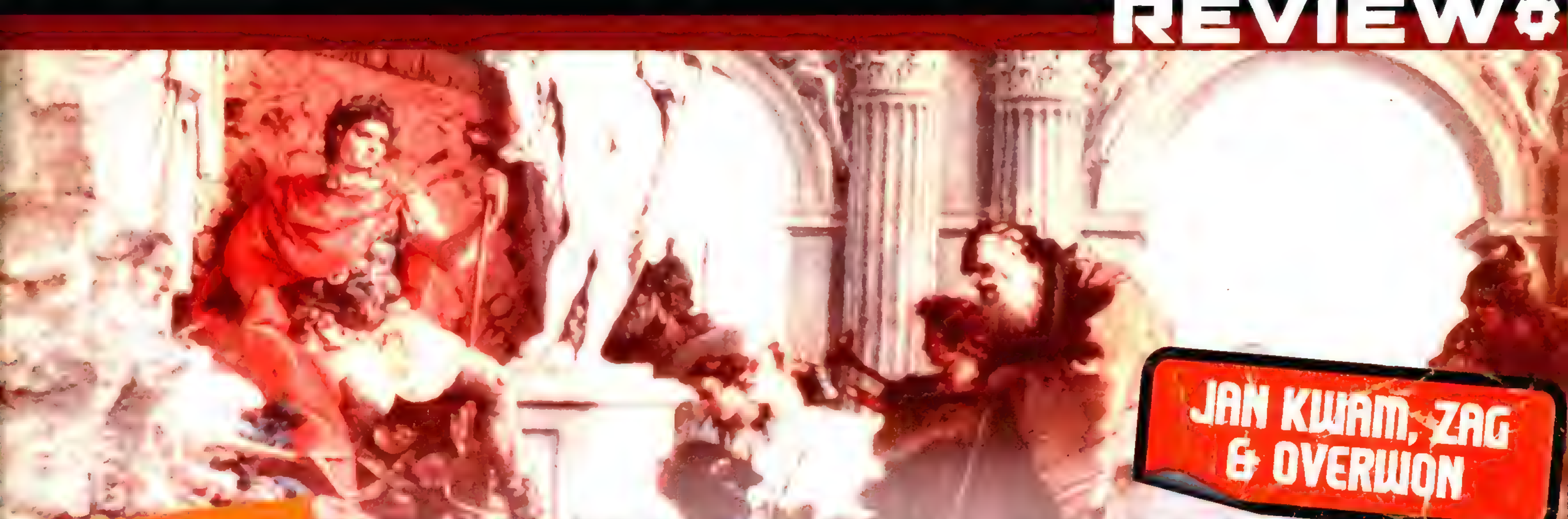
PC
HAEMIMONT GAMES / CDV / EASY INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

Met dit spel kun je in principe oneindig doorgaan maar na een paar middagjes kreeg ik zin om een potje sambal leeg te happen.

Een hele relaxte, degelijke citybuilder. Ideaal voor mensen die willen ontstressen. Voor de gamer die al wat langer meegaat, zal het allemaal iets te lichtvoetig zijn.

70





JAN KWAM, ZAG & OVERWON

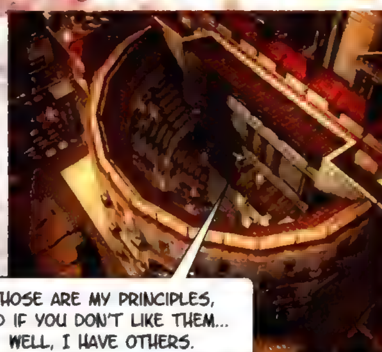
VS CIVCITY: ROME



Als de mannen weg waren voor een veldslag, waren komkommers de best verkochte groente op de markt.

HALEN ALS:

- Je houdt van slimme, uitgebreide, gedetailleerde gameplay.
- Je tegen 't gezeik van je Romeinse inwoners kan.
- Je de nodige RTS ervaring hebt.



Maarten Mercurius is een frisse, 29 jarige architect met een leuk appartement en een lekkere auto onder zijn reet. Maarten leeft het snelle leven, maar komt af en toe tot rust door te gamen. Tijdens zijn studententijd gamede hij regelmatig met zijn huisgenoten tot diep in de nacht en het gamen heeft hem eigenlijk nooit meer los gelaten. Onlangs kocht hij een dikke PC met een nog dikkere videokaart en een flinke sloot geheugen. Het mocht wat kosten maar Maarten kan er voorlopig weer even tegenaan.

GEDOWNLOAD

Maarten kent zijn pappenheimers. Hij heeft alle Civilization games gespeeld en is ook dol op RTS. Een beetje machtswellusteling is Maarten wel en hij houdt ervan om in controle te zijn.
Maarten speelt af en toe bij vrienden wel eens op een console maar zijn hart ligt bij PC games. CivCity: Rome hield hij al een tijdje in de smiezen. Na de serie Rome te hebben gezien (hij had alle Amerikaanse uitzendingen al gedownload nog voordat ze hier op de buis verschenen), is hij helemaal in de ban van dit tijdperk. En toen de game uit was, heeft hij hem ook meteen gescoord.
Met een glimlach van voorpret installeerde hij het spel op zijn PC.

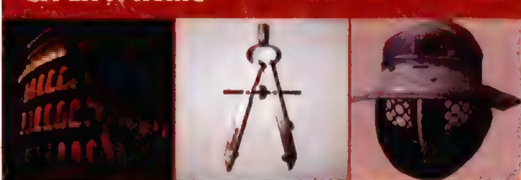
NIET SNEL TEVREDEN

Oef. CivCity: Rome is werken zeg. Maar wat een diepgang, en wat een mogelijkheden! Dat had Maarten niet verwacht.
Je kunt enorm uitzoomen om jouw eigen ontworpen Rome te bekijken maar ook helemaal inzoomen totdat je de gladiatoren ziet knokken en de paardenrennen als het ware zelf bijwoont.
Maarten kijkt zelfs binnen in de villa's, forums en Romeinse baden en voelde zich één met de game.
Iedere familie in het spel en iedere NPC heeft een eigen naam, wensen en behoeften, en je kunt families (en diens generaties) blijven volgen.
De inwoners zijn niet snel tevreden. Ze betalen belasting en daar willen ze veel voor terug. Doe je dat niet, dan lopen je plannen al snel in het honderd en wordt 't een troep in de stad.



Toen de boot klaar was, bleek dat hij enkele details qua transport niet goed had uitgewerkt.

CIVCITY: ROME =

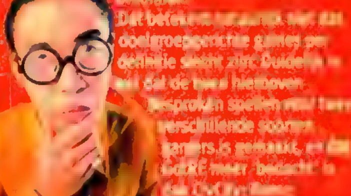


VERPAUPEREN

Ook het bouwen en ontwerpen van de stad gaat enorm diep. Van theaters tot pleinen maar ook de inrichting van stadswijken vraagt veel precisie en toewijding. De inwoners hebben veel eisen en er is altijd wel wat aan de hand. Een florerende buurt kan ineens verpauperen en andersom.
Je moet voortdurend scherp blijven, schaven, opwaarderen, verfraaien, nieuwe voorzieningen verschaffen en verder bouwen aan je glorieuze stad. En voor de echte freaks is er een complete Romeinse encyclopedie bijgesloten.
En Maarten? Die zag dat het goed was.

BEDACHTE GAMES

[illegible]



GEKKE ACHTERNAMEN

Waarom heb ik voor twee fictieve personen gekozen in dit verhaal? En hoe zit dat met die rare achternamen. Gymnasiasten onder ons hadden het misschien wel door: Quinten Quirinus was de beschermheer van het leger in tijden van vrede. En Mercurius is de Romeinse God van de handel en winst.

CONCLUSIE

CIVCITY: ROME

PC
FIREFLY STUDIOS / FIRAXIS / 2K GAMES
1 SPELER
OUT NOW

Voorlopig heb ik CivCity: Rome nog lang niet uitgespeeld. Ik ontdek nog steeds nieuwe manieren om mijn stad beter in te richten!

CivCity: Rome is de eerste citybuilder gamer die hersens heeft. Het spel reageerde daadwerkelijk op mijn ruimtestedelijke (on)kunde. Hulde!

82



CHROMEHOU

„NET ZO LANG OP ELKAAR SCHIETEN TOT ER EENTJE KAPOT IS."

"Later als ik groot ben", zei Boris altijd, "word ik een echte Mech piloot". Helaas, de cockpit van de gemiddelde Mech is niet op zijn postuur berekend. Toch voelt ie zich tegenwoordig ook best wel stoer als ie games als Chromehounds mag spelen, hoor.

Ik hou van Mech games. Ik hou van het gevoel dat je krijgt als je rondstampt met 16.000 kilo staal. Een gevoel van macht. En bij een goede Mech game draait het allemaal om dat gevoel van macht. Je speelt per slot van rekening met enorme robots die door Japanners zijn bedacht om enige compensatie te bieden voor hun kleine geslachtsdelen. Dus je begrijpt... er wordt niet op een raketje meer of minder gekeken.

Bij Chromehounds is dat ook gelijk de sterkste kant van de game. Je ziet enorme robots die traag en log door het landschap kruipen, onderweg naar hun volgende doel. Je meet de afstand en met één druk op de knop laat je een spervuur aan raketten los die de vredige groene omgeving rond je vijanden verandert in één grote vuurzee. En dat ziet er dan in HD op de Xbox 360 fantastisch uit, vooral op een enorme HD TV zoals we die op de redactie hebben staan.

EEN VERZONNEN CONFLICT

Het spel kent een vrij oninteressante verhaallijn die vertelt over een verzonnen conflict waar jij een beslissende wending aan moet geven. Missies beginnen altijd met een korte uitleg waarna je een aantal opdrachten krijgt, die variëren van het uitschakelen van vijandelijke troepen en/of Mechs tot het opblazen van gebouwen.

De uitdaging zit hem vaak in het zoeken van de vijand en het zo efficiënt mogelijk aanvallen

XBOX LIVE

Op een of andere manier heb ik Mech games nooit leuk gevonden om online in multiplayer tegen elkaar te spelen. Dat komt omdat een Mech van staal is en natuurlijk niet zo heel snel kapot gaat; het ding is traag, draait niet snel rond en zodoende zul je niet vlotjes door gangen achter je vijand aan rennen maar eerder log op iemand afstampen en dan het vuur openen.

In de praktijk betekent dit altijd dat je vroeger of later in een groepje bij elkaar staat en iedereen knalt op iedereen. Overleven en winnen is niet meer dan een kwestie van geluk en het hele machtige 'ik-ben-een-Mech' gevoel wordt vervangen door een vaag gevoel van verveling en een lichte frustratie dat iets, wat zo vet had kunnen zijn, in de praktijk eigenlijk niet werkt. Jammer.


Wacht tot de rookwolken weggetrokken zijn, er kan nog een raket aankomen.


Sprekend Het Plein van de Hemelse Vrede. Ik mis alleen nog die man met die twee boodschappentassen.

NDS

BORIS STAMPT DE VIJAND PLAT

van je doelen. Zo zal het voorkomen dat jij met een trage Mech een aantal snellere vijanden moet uitschakelen. Dat betekent dat je een strategische positie moet innemen om je targets vervolgens te verrassen.
Doe je het fout dan kun je de missie overnieuw spelen en dan zal het je opvallen dat de vijanden weer exact hetzelfde doen als bij je eerste poging. Dat is jammer want mede hierdoor stijgt het niveau van Chromehounds nooit uit boven de gemiddelde cliché shooter. Maar gelukkig zul je daar niet lang bij stil staan want voor je het in de gaten hebt, zit je weer midden in de volgende spectaculaire battle.

IT'S ONLY A RENTAL

Chrome Hounds begint met een aantal recht toe recht aan missies maar al snel wordt het ingewikkelder en zul je merken dat het allemaal draait om de details op je hound. Deze game geeft je namelijk de mogelijkheid om je Mech helemaal vanaf zijn tenen op te bouwen. Je kunt besluiten om het ding rupsbanden te geven en zes machinegeweren. Die guns kun je dan weer toewijzen aan een bepaalde trigger, bijvoorbeeld alle zes achter je rechter trigger of drie om drie achter je rechter en je linker trigger.
Naarmate je verder komt, zul je merken dat het belangrijk is om bepaalde Mechs te hebben voor bepaalde situaties. Soms is het handig dat je Mech is gespecialiseerd in lange afstandsbombardementen en soms is het beter als hij extra veel vuurkracht heeft in de kleine ruimte.
Moet je niet over de juiste Mech beschikken dan kun je altijd nog gebruik maken van een huur exemplaar. En je weet wat het spreekwoord zegt: don't be gentle, it's only a rental.

ONLINE

Speel deze game online via Xbox Live en je zult al snel ontdekken dat het allemaal draait om tactiek. Vooral bij de teamplay actie gaat het om een goede balans tussen de verschillende units in je team.
Net als in Battlefield zijn er verschillende commandposts op een map die je moet zien te veroveren. Een paar seconden dicht bij zo'n punt staan, is daarvoor al genoeg.
Snelle scouts zijn essentieel voor het veroveren van zo'n post en grote Mechs met een boel vuurkracht zijn essentieel voor het verdedigen ervan.
De gevechten zelf zijn vaak een beetje saai omdat het tempo zo laag ligt. Kom je meerdere vijanden tegen dan ben je gegarandeerd het haasje. Tenzij je het heel slim aanpakt, beschikt over een sniper gun en gebruik maakt van het terrein en zo de vijand in de val lokt.
Maar dat soort momenten zijn te schaars. Het merendeel van de tijd zul je tegenover elkaar staan en net zo lang op elkaar schieten tot er eentje kapot is, en misschien moet dat ook wel zo in Mech games.

DILEMMA

Chromehounds plaatst me voor een dilemma. Aan de ene kant zijn de gevechten intens en is de sfeer beladen en meeslepend. Aan de andere kant zijn de missies eentonig en is de multiplayer nauwelijks interessant.
Op een HD TV komt het spel visueel helemaal tot zijn recht en de manier waarop je een hound compleet naar je wensen kunt samenstellen, doet denken aan games als Need for Speed en PGR3.
Maar waarom hebben de makers diezelfde diepgang niet ook doorgevoerd in de manier waarop de missies worden opgebouwd? Waarom die eentonigheid terwijl het briljante Steel Battalion indertijd al liet zien dat het ook anders kan? Massale oorlogen waarbij tientallen enorme Mechs een indrukwekkend spektakel vormen. Dat gevoel ontbreekt bij Chromehounds en dat voelt aan als een gemiste kans.





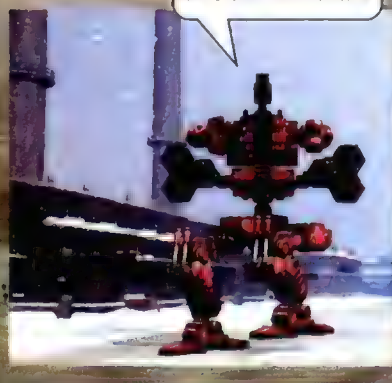
PIMP MY HOUND

Een van de grote pluspunten van deze game is de mogelijkheid om je Mech helemaal naar je eigen smaak in te richten. Het systeem dat From Software hiervoor bedacht heeft is ronduit indrukwekkend te noemen.
De Mech is grofweg onderverdeeld in drie delen.
Allereerst de onderkant. Je kunt daar kiezen uit benen, wielen of rupsbanden en een soort hovercraft systeem.
In het midden installeer je power supplies, nightvision systemen en dat soort zaken, waarbij je er rekening mee moet houden niets te plaatsen dat later in de weg kan zitten. Want als laatste is het natuurlijk essentieel om een keuze te maken uit de vele wapensystemen die het spel kent.
Overigens is het belangrijk dat je deze systemen na het plaatsen koppelt aan een bepaalde vuurknop zodat je bijvoorbeeld onderscheid kunt maken tussen raketten en machineguns.
Vergeet ook niet dat hier de oude regel van de commando's opgaat. Wat je meeneemt moet je dragen en dat betekent dat een Mech beladen met wapens, aanzienlijk zwaarder wordt en dus langzamer gaat. Allemaal keuzes die het spel een stukkie interessanter maken.

CHROMEHOUNDS =







HALEN ALS:

- Je van grote metalen robots houdt.
- Je graag alles stuk maakt,
- Je een klein lulletje hebt...

CONCLUSIE

CHROMEHOUNDS

XBOX 360
FROMSOFTWARE / SEGA / ATARI
12 SPELERS
OUT NOW

De multiplayer is niet goed genoeg om lang te boeien dus zal de speelduur eerder dagen dan weken bedragen.

Op zich voel je je machtig als je met zo'n dikke vette Mech een dorpje ter grootte van Purmerend wegvaagt. Maar veel dieper dan de gemiddelde cliché Mech game gaat Chrome Hounds zelden.

75



FORBIDDEN

„ DAT GEHANNES MET DIE ROTHOND EN DIE BLINDE SUKKEL IS RONDUIT FRUSTREREND. "

We hadden geen spellen met bijzonder blije bomen meer, en er was ook niets voorradig met een pratende paddestoel. Daarom hebben we Jurjen deze maand maar eens een wat minder vrolijk sprookje ingestuurd.

In een vaag filmpje werd ze geïntroduceerd, en toen mocht ik met haar aan de gang. Ik speelde met een jong Japans meisje. Ze was een jaar of tien en droeg een matrozenpakje met een rode sjaal en een kort rokje.
Het was op een groot schip. Ik zocht naar de uitgang. Dan opeens: een flits in beeld, gegrom, de controller in mijn handen trilde. In Forbidden Siren 2 betekent dit dat er een zombie in de buurt is. Ik drukte op L2, het beeld werd grijs. Ik bewoog de linker analoge stick voorzichtig wat naar rechts, storing, vervolgens wat terug naar links, ruis, en een stukje omhoog. Toen had ik het te pakken: het perspectief van de zombie die in een volgende gang liep te patrouilleren. Even bekeek ik de wereld door zijn ondode ogen.

HET ZICHT VAN DE ZOMBIE

Sight Jacking, zo heet de mogelijkheid in Forbidden Siren 2 om de wereld niet alleen door de ogen van je eigen personage te bekijken, maar ook door die van andere figuren in je omgeving, zowel vrienden als vijanden. Dit zul je met zeer grote regelmaat moeten doen om je een weg door de tamelijk kortdurende leveltjes te banen.

In die scène met dat jonge Japanse meisje kon ik aan het zicht van de zombie bijvoorbeeld aflezen waar hij zich ongeveer bevond en in welke richting hij zich bewoog. Zo kon ik het juiste moment kiezen om het meisje voorbij de griezel te laten sluipen.

HET PERSPECTIEF VAN DE HOND

Ik speelde ook met een blinde man. Dat is best apart, met een blinde man spelen vanuit een eerste-persoons perspectief. Je ziet dan namelijk niet zoveel. Daarom was het maar goed dat er een hond bij die man hoorde, en dat Sight Jacking ook bij dieren werkt.
Vanuit het perspectief van de hond kon ik de man zien en besturen. Zo moest ik de blinde man naar de uitgang van een level helpen, in een klein Japans vissersdorpje dit keer.
Ik hoop niet ooit in de werkelijkheid nog eens blind te worden en mezelf dan via het

FORBIDDEN SIREN 2 =



HIJG, HIJG... IK BEN TOCH NIET TE LAAT VOOR DE SPONGEBOB PYAMA PARTY?

SIREN 2

JURJEN SPEELT MET EEN JONG JAPANS MEISJE

perspectief van een hond te moeten verplaatsen. Omdat zo'n hond ook nogal eens naar plaatsen kijkt waar ik toevallig niet sta of naartoe wil, resulteert dit namelijk in toestanden die ik liever niet meemaak. Niet in de werkelijkheid maar ook niet in een videogame.

BLINDE SUKKEL

Jezelf als blinde man besturen terwijl je de wereld beschouwt door de ogen van een hond. Het is erg origineel bedacht, en daarvoor verdienen de makers van FS2 alle lof. Van een vermakelijke spelervaring is echter geen sprake. Dat gehannes met die rothond en die blinde sukkel is zelfs ronduit frustrerend.

En zo zijn veel elementen in dit obscure spelletje tegelijk razend origineel en bijzonder frustrerend. Daarbij komt dat de besturing van de meeste acties net wat minder goed is dan ik tegenwoordig in een videogame verwacht. Het gewone lopen en draaien gaat bijvoorbeeld al wat moeizaam, terwijl het vechten met slagwapens ronduit lomp en traag aanvoelt. Het rijden met een auto, het schieten vanuit een eerste-persoons perspectief, ook die dingen zijn al zoveel keren zoveel beter gedaan. Dit soort actie-elementen hebben nauwelijks impact.

LEKKER VAAG DOEN

Je speelt niet alleen met een jong Japans meisje en een blinde man; je speelt soms ook met een kale militair, een studentikoze jongeling, een lekkere chick met een erg mooie mond en nog een handjevol andere personages.

Telkens als je een leveltje met zo'n figuur hebt voltooid, komen in een soort tijdschema een of twee andere leveltjes beschikbaar. De levels volgen elkaar niet chronologisch op maar worden lukraak voor je voeten geworpen. Door de filmpjes en de spelsituaties als puzzelstukjes met elkaar te combineren ontstaat langzaam maar zeker een vaag beeld van wat er zich allemaal afspeelt en heeft afgespeeld. Dit beeld blijft vaag, ook als je de game hebt voltooid.

TROOSTELOZE OMGEVINGEN

Mede door het fragmentarische spelverloop heb ik zelden lekker in het spel gezeten. Ik voelde een ongemakkelijke afstand tussen mijzelf en de personages die ik bestuurde. Daarom heb ik de game ook nooit eng gevonden. Het is allemaal meer vaag en verwarrend dan griezelig.

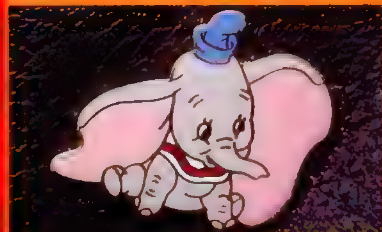
Het is precies zoals ik het heb opgeschreven: ik speelde mét het Japanse meisje, ik werd haar niet. En als ik me er al even mee identificeerde, dan was het level een halve minuut later alweer voorbij en moest ik weer met een ander vaag personage de uitgang zoeken van een situatie die ik niet begreep.

De redenen dat ik bleef spelen waren het soms best wel macabere sfeertje, de alleraardigste puzzels en de troosteloze omgevingen waarin kapotte ramen, beschimmelde muren, roestige golfplaten en rottend beton op invoelbare wijze de toon zetten.

En misschien was ik stiekem toch ook wel een beetje nieuwsgierig naar welke vage keuzes de makers van FS2 nog meer hadden gemaakt. Ergens heeft het toch wel iets fascinerends, dat vage gedoe.

DOMME ZOMBIES

Van alle vage keuzes die de makers van FS2 hebben gemaakt, is het misschien nog wel de vaagste om de personages nauwelijks enige merkbare intelligentie mee te geven. Aangezien je met grote regelmaat zo'n dom personage moet beschermen of begeleiden, wordt er dus behoorlijk wat gevergd van je frustratietolerantievermogen. Je komt bijvoorbeeld een minuut of twee vast te zitten omdat zo'n hersenloze oetlul precies in het krappe gangetje gaat staan waar jij doorheen moet. De vijanden gedragen zich overigens ook niet bijster intelligent, maar die hebben nog het excuus dat ze zombies zijn.



HALEN ALS:

- Je deel 1 echt helemaal het einde vond en sowieso alles wat op Japanse horror lijkt in huis haalt.
- Je wel eens een horrorspel wilt spelen maar niet echt bij de actie betrokken wilt raken.
- Je de films van David Lynch zelfs met een paar biertjes op nog prima kunt volgen.

CONCLUSIE

FORBIDDEN SIREN 2

PLAYSTATION 2
SCEI / SONY EUROPE / COLUMBIA TRISTAR
1 SPELER
OUT NOW

Uitgespeeld in 20 uur.

Te vaag, te fragmentarisch, en de actie-elementen hadden gewoon beter uitgevoerd moeten worden.

58



AND1 STREETBALL

"TIJD OM JULLIE TE SKOTTEN. OM JULLIE EFFE IN JULLIE SMOEL TE PUFFEN."

J.J. NIET DOWN MET TATA'S VAN UBI EN WACKE GAME VOL GRAF

Ewa matties, what's up? Hier de flexe peeps van Ubisoft. Je weet wel, van homeboy Sam en papie Rayman. Listen up. We hebben een wreed gamepie voor jullie geproduced. Met brothers, basketball, sizzling dribbels en mad funky tunes erin. Mad dope of niet?

Faka swa? Hé, we bokken momenteel de hele bizz met chille games als Splinter Cell, Brothers in Arms en Assassin's Creed. Dodelijk wrede shit allemaal in vergelijking met die kaka van de competitie. EA, Activision, Microsoft, allemaal bobbels die dikke doedoe produceren. Bij ons zitten een paar kapot lekkere smatjes en skins achter de balie die het nog beter zouden kunnen. Ubi is gewoon mad faja!!!

ZIE JE DIE PIPA IN ONZE BROEKRIEM

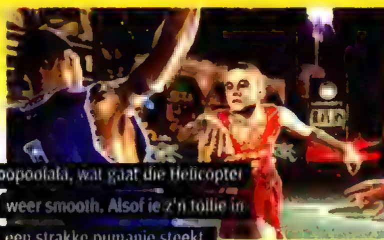
Nu jullie ons allemaal zo kapot lau vinden, is het tijd om jullie te skotten. Om jullie effe in jullie smoel te puffen. Urban Shizzle scoort. Half blank Nederland wil een nigga zijn. Daar gaan we eens mad op incashen.
We hebben een strak dealtje gemaakt met die matties van die dope shoebba's. Je weet wel, die gasten van die wrede And1 patta's. Die willen jullie toch allemaal rocken onder jullie Karl Kani- of G-Unit gear. En we hebben wat gehosseld met die ille peeps van de Streetball-bond. In ruil voor wat do, mogen we die real life gasten van chille b-ballers en dribbelgoden als 'Half man, Half amazing' en 'The Helicopter' in ons spel stoppen. En Mi Gaddo, wat hebben we vette tunes en een roffe MC voor dat schijfje gescoord.
Wat zeg je, 'gameplay'? Ta pie movie, gast, of moeten we je effe killen. Zie je die pipa in onze broekriem... Nou dan.

VOOR LUL

No spang gasten, als jullie in Almere en Nieuwegein voor lul willen lopen met een condoom en een petje op jullie bleke hoofd en een oversized broek aan, dan halen jullie deze game voor dik doekoe ook in jullie oso. Waarom zouden we ons druk maken, als jullie toch geen smaak hebben? Ubi is mad faja, standaard, dus doe nou niet irri.



"Je bent nooit man, en je smatje is een houtchie."

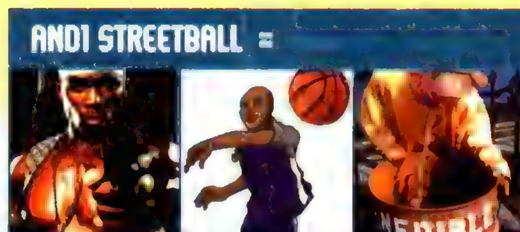


Poopoolala, wat gaat die Helicopter weer smooth. Alsof ie z'n tollie in een strakke pumanie steekt.

HALEN ALS:

- Je uit Almere komt en een dikke gouden ketting draagt.
- Je wou dat 50 Cent je vader was, of je moeder.
- Je meteen loesoe gaat als je gescot wordt.

AND1 STREETBALL =



ZIJN WE NIET TE HARD...

Nee, eigenlijk zouden we nog harder moeten zijn, want het is wel Ubisoft die deze game uitbrengt. Ubisoft, dat deze E3 overheerste met enkel goede games. En dan deze shit.
Nep incashen op een hype hoort bij tweederangs uitgevers...



CONCLUSIE

AND1 STREETBALL

PLAYSTATION 2 /XBOX
UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Bij deze froxe shit wil je echt niet blijven hangen.

Papies van Ubisoft: kappeeeeeeh nou! Maak geen And2 Streetball, deze neppe shit hoort niet bij jullie.

40



J.J.

WAAROM AND1 MERDE IS EN FIFA/NBA STREET TOF

Je kunt And1 en de FIFA/NBA Street-series prima met elkaar vergelijken. Beide zijn straatsporten, in beide games draait het om dissen, bij allebei is de actie over de top en in beide spellen heerst de urban vibe.
Alleen is alles in FIFA/NBA Street goed uitgewerkt en heeft Ubisoft bij And1 "Team Kneus" op de game gezet. Want...
Fancy dribbels zijn stoer, maar als je dan compleet vergeet een CPU-verdediging in het spel te stoppen, heb je niks aan al dat nerveus gekets met die bal. In de Street-serie had je de dribbels/trucjes tenminste nodig.
In de Street-serie was de uitdaging vanaf het begin aanwezig. In And1 moet je eerst uren met een sukkel spelen waarvoor de simpelste lay-up nog een hele klus is. Vergelijk het met het saai grinden in een RPG. Maar voor grinden koop je geen arcade sportspel.
In de Street-serie paste de urban vibe bij de game. Vooral de NBA Street's zijn extreem cool, omdat ze die hele Urban vibe niet zo serieus nemen. And1 is duidelijk door überwitte nerds gemaakt die denken dat het er in de hood echt zo toegaat. Tja, echte NBA-sterren / Ronaldinho en Rooney of gasten als 'Half man, Half amazing' en 'The Helicopter'...
De Street-serie bevatte nauwelijks technische onvolkomenheden (over de gameplay kon je soms redetwisten) maar Ubisoft heeft And1 blijkbaar laten maken door de left-overs van alle andere teams. Dit ongeïnspireerd en rond-uit matig geanimeerde rommeltje is echt Ubi-onwaardig.





SHINOBIDO

STEVEN SLUIPT EN MOORDT

> "DE ANIMATIES VERVELEN EN DE COMBO'S EN DE A.I. ZIJN VAN EEN BELABBERD NIVEAU."



... alweer een ga... ninja's. Dat is al de ... Hé, wacht eens ... zijn eigenlijk al een tijdje helemaal geen ... games verschenen! Dat komt mooi uit ... In ieder geval voor Steven dan...

Natuurlijk is Ryu Hayabusa op dit moment de vetste ninja in videogame land, maar enige tijd terug deed ook Rikimaru, de stoere held uit de Tenchu games, een gooi naar deze gewilde titel. Zijn kansen verbleekten echter tegelijkertijd met het verbleken van de kwaliteit van de Tenchu franchise. Het kan dus kennelijk zomaar gebeuren dat een serie die ijzersterk begint (een PlayStation klassieker zelfs) door de jaren heen zijn glans verliest. Gelukkig is de ontwikkelaar van de Tenchu games, Acquire, nog niet klaar met rondsluipende ninja's, maar zien ook zij in dat de titel Tenchu ernstige schade heeft opgelopen. Vandaar dat ze het ditmaal onder een nieuwe naam proberen.

STENEN ZOEKEN

Het verhaal draait om de enigszins uitwisselbare held Goh, die je aan het begin van het spel aantreft met geheugenverlies (origineel!).
Ondanks dat de design van Goh alleraardigst is, heeft deze ninja toch geen permanent plekje in mijn hart weten te veroveren. Dat ie er stoer uitziet is overigens niet zo heel verwonderlijk, want het is in feite een iets jongere Rikimaru maar dan met een zwart pak en zwart haar. Hij heeft zelfs een soortgelijk mondkapje met sjaal als de held uit de eerste Tenchu game.
In het openingsfilmpje vindt hij een steen die een gedeelte van zijn ziel blijkt te bevatten. Dit leidt uiteraard tot de missie om de overige stenen te vinden en zo de geheimen van zijn verleden te ontrafelen.

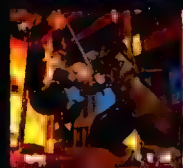
VERVELEN

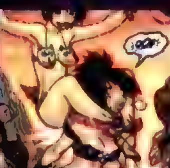
Tijdens je missie stuit je op gevechten waarbij je simpele combo's kunt uitvoeren, en moet je door middel van stealth nietsvermoedende vijanden met verscheidene ninja wapens verassen. Deze stealth kills worden zoals valt te verwachten beloond met een fraaie animatie.
De sexy speelbare ninja chick Kinu moet voor de nodige afwisseling zorgen maar doet dit alleen op visueel gebied, aangezien de combo's en stealth kills op dezelfde wijze worden uitgevoerd.
Jammer genoeg gaan de animaties vervelen en zijn de combo's en de A.I. niet van het niveau om voor afleiding te kunnen zorgen.

GEDATEERD

In feite heeft Acquire geprobeerd de charme van de eerste Tenchu game opnieuw onder te brengen in Shinobido. En net zoals het laatste Tenchu deel wordt ook Shinobido geplaagd door een gedateerd gevoel, met te simpele actie, A.I. en graphics. ✪

SHINOBIDO =





OUWE KOEK

"Ik moet m'n vrouw maar eens vragen zich te scheren. Sta hier nu al uren harde haartjes uit te spugen."

Omdat ie geen vertrouwen had in een hor, besloot ie zelf op wacht te gaan staan om alle muggen een halt toe te roepen.

HALEN ALS:

- Je een compleet ninja pak in je kast hebt hangen.
- Je dat pak aantrekt tijdens het kijken naar Naruto.
- De Tenchu games nog steeds helemaal je ding zijn.



Zo, die linker is een lekker ding...



CONCLUSIE

SHINOBIDO

PLAYSTATION 2
ACQUIRE / SPIKE
1 SPELER
OUT NOW

☺ Als 't geen zomer was geweest had deze game sneller mijn PS2 uitgevlogen dan... uhm, een game die heel snel mijn PS2 uitvliegt. Maar in deze rustige tijd redde Shinobido het net een paar uurtjes.

OORDEEL: Shinobido was geen ramp geweest, als met deze nieuwe franchise ook compleet nieuwe gameplay was ontwikkeld. Maar nieuwe gameplay is met de overgang van Tenchu naar Shinobido ver te zoeken.

51



STEVEN

NINJA WAPENS

De ninja heeft flink huisgehouden in het feodale Japan, en met geniepige tactieken het leven van menig samurai zuur gemaakt. Hun favoriete tactiek was eerloos vanuit het donker aan te vallen. Daarbij maakten ze gebruik van diverse wapens. Bij deze de top 5 ninja wapens.

1. KATANA
Misschien niet het bruutste maar zeker het meest stijlvolle wapen van de ninja. Vandaar deze tijdloze klassieker op nummertje één.



2. SHURIKENS EN KUNAIS
Waarschijnlijk de meest typerende wapens van een ninja zijn de sterren en dolken die zij naar hun tegenstanders wierpen. Een onbetwistbare tweede positie derhalve.



3. POEDER
Ninja's gebruikten vele soorten poeder, van explosieve rookbommen om te vluchten tot poeder om hun tegenstanders te verblinden aan toe. Een terechte derde plek lijkt mij dus.



4. KLAUWEN
De klauwen die zij aan hun handen en voeten bevestigden, zijn niet alleen gemaakt om steile wanden mee te beklimmen, ze werden ook gebruikt om mee te vechten. Een multifunctioneel wapen dus.



5. FUKIYA
De fukiya is de blaaspijp die ninja's gebruikten om pijltjes, veelal voorzien van gif, geruisloos in de nek van vijanden te schieten. De mogelijkheid om de Fukiya ook als snorkel te gebruiken maakt van hem de eervolle hekkensluiter.



BIG BRAIN ACADEMY

JURJEN WEEGT ZIJN BREIN

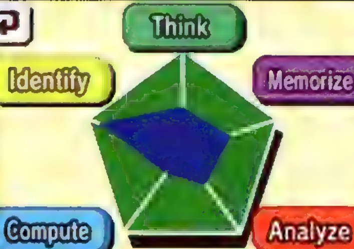
"IK BEN RUIM 1400 GRAM GRIJZE CELLEN"

De hersenleeftijd van Jurjen was maanden geleden al vastgesteld op 21, en nu wilde hij wel eens weten hoeveel die homp grijze cellen van hem nu eigenlijk woog.

Het gewicht van je hersens is erg belangrijk. Je bent namelijk alleen je hersens, de rest van je lichaam bestaat enkel om die hersens te vervoeren. Hetzelfde geldt voor vogels, maar die kunnen tenminste nog vliegen. Misschien weet je helemaal nog niet wat je hersenleeftijd is. Heb je Brain Training gelaten voor wat het was. Misschien dat je, toen je hoorde dat Brain Training een van de grootste videogamehits van de jaren nul was (met alleen in Japan al 2,5 miljoen verkochte exemplaren) er wel wat meer over bent gaan lezen maar toen je er wat meer over had gelezen, kon je veilig concluderen dat die game te saai, te serieus en te kleurloos voor je was.



Hé baklap, ik wil de categorie showbizz!



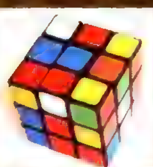
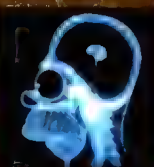
ZWAARDER

Big Brain Academy is echter helemaal niet saai, serieus en kleurloos. En je komt wel mooi even achter het gewicht van je hersens. Relevante informatie, als je wilt weten wat je werkelijk bent.

Ik ben ruim 1400 gram grijze cellen. Dat is nogal spectaculair nieuws, aangezien ik een week geleden nog maar 700 gram grijze cellen was. Dit medische wonder zal een revolutie in de hersenwetenschappen inluiden, tenzij er natuurlijk sprake is van een hoop onzin. Laten we het voorlopig op het laatste houden.

Hoe onzinnig ook, dat de score niet in punten maar in hersengewicht wordt uitgedrukt is een mooie motivator, net als de hersenleeftijd in Brain Training dat was. Je wilt als brein altijd zwaarder, of jonger worden.

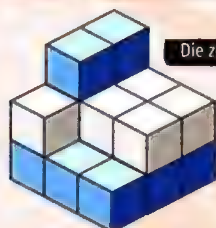
BIG BRAIN ACADEMY =

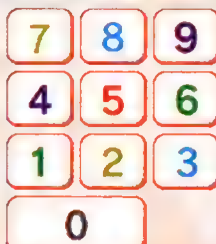




THEEKOPJE

De denkspelletjes in BBA zijn wat speelser dan die in BT. Kinderlijk eenvoudig, om te beginnen.

Je ziet bijvoorbeeld de schaduw van een theekopje, en moet dan tikken op het plaatje van het theekopje en niet op dat van de slang.


Die zoeken we op.



Als je een paar keer zoiets hebt gedaan, soms met wat meer plaatjes, schuiven er echter plots drie verschillende schaduwen door elkaar. En dan moet je wel even drie keer nadenken voordat je op de plaatjes tikt.

SPELLETJES

Dat met dat theekopje valt onder de categorie 'herkennen'. Er zijn vijf categorieen met elk drie verschillende spelletjes. Naast 'herkennen' zijn er ook de categorieën 'denken', 'herinneren', 'analyseren' en 'rekenen'. Ik gebruik met opzet het woord spelletjes, omdat de opdrachten er ook uitzien als spelletjes en aanvoelen als spelletjes. Terwijl ik bij Brain Training toch liever van opgaven zou willen spreken.

Elk spelletje geeft je een minuut de tijd om zoveel mogelijk leveltjes te voltooien door de juiste dingen in beeld aan te tikken of met een streep te verbinden. Als je kiest voor 'test', wordt je brein in alle vijf categorieen beproefd om zo exact mogelijk het gewicht van je hersenen te bepalen.

HALEN ALS:

- Je voor je plezier IQ-testen invult.
- Je aan je buurmeisje wilt bewijzen dat je niet zo dom bent als je eruit ziet.
- Brain Training naar jouw smaak een tikje te saai en te serieus is.




Typisch een opdracht voor onze Jan.

POTJE TUSSENDOOR

Leuk, leuk, leuk maar toch was ik hier snel mee klaar. Het is als met al die andere verzamelingen minispelletjes: aanvankelijk enorm geinig maar niet echt geschikt om lang achter elkaar te spelen. Het scoren van medailles en een zwaarder brein is een aardige stok achter de deur maar na het regime van Brain Training begint ook dit kunstje een beetje belegen te worden.

Mijn hersenen zijn toe aan wat ontspanning dus ga ik verder met Mario. BBA gaat in het hoesje van de Lite: leuke spelletjes, goed om bij de hand te hebben, erg geschikt voor 'even een snel potje tussendoor'. En ze zien er nog lekker zomers uit ook!

CONCLUSIE

BIG BRAIN ACADEMY

DS
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Blijft zo'n zes uur leuk.

Leuker, frisser en fruitiger dan Brain Training, maar je bent er wel wat sneller mee uitgespeeld.

70



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

JEROEN IN FRANSE SFEREN

"KAAAMEEEEHAAAAAAMEEEEHAAAAA"

Hij mag dan al z'n 27e verjaardag gevierd hebben en bijna twee meter lang zijn, diep van binnen is Jeroen nog steeds een klein jongetje dat het liefst tekenfilms kijkt en met Transformers speelt.

Als klein broekie bezocht ik samen met mijn ouders in de zomervakantie altijd het vakantieland bij uitstek: Frankrijk. Het land van fromage, du pain, du vin, toilet, Citroën... en van de Dragon Ball Z.
Oké, dat laatste klopt niet helemaal, de animé rondom de drakenballen komt natuurlijk uit Japan, maar mijn eerste kennismaking met deze Japanse tekenfilmserie vond plaats in Frankrijk, op een zonnige zomerdag met een stokbrood onder mijn armen. En iedere keer als ik een Dragon Ball Z game in handen krijg, denk ik weer terug aan die zomervakanties en voel ik me weer even dat kleine jochie met die piekhaartjes.

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI =



BROEDERSTRIJD

Met een volle hand gel, toverde ik mezelf in een Super Saiyan en ging ik de strijd aan met mijn broertje. Dat werd negen van de tien keer janken, omdat er iemand zand in zijn ogen kreeg gegooid of omdat er een schoen in iemands gezicht vloog. Maar daar gaat het nu niet om, het gaat om dit nieuwe Dragon Ball Z spelletje dat gewoon erg leuk is om te spelen.
Het is alleen een beetje makkelijk, zie het als een versimpelde uitgave van de PlayStation 2 versies, waarbij Budokai Tenkaichi toch echt de beste DBZ game is.
Deze kleinere versie is helaas ook aardig verkleind als het gaat om mogelijkheden, movelist en speelduur. Je ramt je met de knoppen vrij gemakkelijk een weg door het verhaal heen en binnen een uurtje of vier zie je de credits voorbij rollen.


Ik hou er nu eenmaal niet van als iemand de draak met mij steekt.

VISITEKAARTJE

Dan heb je dus wél alle personages vrijgespeeld en kun je het gaan opnemen tegen andere Dragon Ball Z Shin Budokai bezitters. Daar ligt dan ook de kracht van deze titel, want veel meer valt er voor eenzame vechtersbazen niet te beleven. Het enige wat overblijft is punten sparen voor iets onbenulligs als een digitaal visitekaartje, met afbeeldingen van je favoriete DBZ personages.

HALEN ALS:

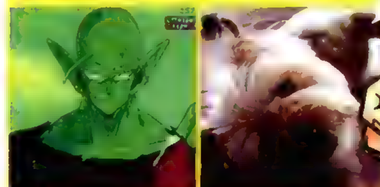
- Je ook je haren vol gel smeert.
- Je helemaal dol bent op Dragon Ball Z.
- Je een klein kind in het lichaam van een 27-jarige bent.




Zo, die laat effe een heel geniepig drakenballetje uit de trommel ontsnappen.

PICCOLO

Er is nóg iemand op de redactie die verzot is op animé en dat is Steven. Er gaan zelfs geruchten dat hij zijn (game)hond vernoemd heeft naar een Dragon Ball Z personage.
Piccolo de gamehond is in de wereld van DBZ echter een Namek.
Wij zien niet echt een gelijkenis tussen Piccolo en Piccolo. Jij wel?



ZOMERVAKANTIES

De game heeft niet veel om handen, wèl komt het animé gevoel goed tot leven en door de personages zwart te omlijnen, heb je het idee een tekenfilm te spelen, maar bovenal deed me het weer even terugdenken aan die zomers in Frankrijk. Hoewel ik er niet meer aan moet denken om nu nog met mijn ouders op vakantie te gaan.

CONCLUSIE

DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

PSP
BANDAI / ATARI
1-2 SPELERS (Ad-Hoc)
OUT NOW

Na vier uur hersenloos knoppen geramd te hebben, rolden de credits voorbij.

Dragon Ball Z Shin Budokai is een hele simpele beat 'em up en, bij gebrek aan echt goede vechtspellen op de PSP, in het land der blinden koning.

60


JEROEN

RUMBLE ROSES XX

JEROEN STOEIT MET SCHAARS GEKLEDE DAMES

Nooit geweten dat een gitaar een slaginstrument is.

„WAKKER WORDEN NAAST EEN ONTZETTEND LELIJK MOKKEL."

Dit blondje werd laatst aangehouden op Schiphol met een bos tulpen in haar reet. Bleek ze de verkeerde bolletjes te hebben geslikt.

Als het goed is vullen vorm en inhoud elkaar aan, maar in het dagelijkse leven komt het regelmatig voor dat de vorm belangrijker lijkt dan de inhoud. Jeroen toont aan dat dit voor videogames soms ook opgaat.

Een paar jaar geleden zag ik hem in een budgetbak liggen: Dead or Alive op de PlayStation. Zonder boekje en met een hoesje waar scheurtjes in zaten, maar dat maakte me niet zo heel veel uit. Het was immers Dead or Alive, die beat'em up met die chicks met dikke tieten. En niet alleen die dames waren een lust voor het oog, ook het vechtsysteem was zeer goed uitgewerkt. Counters en vette moves volgden elkaar in rap tempo op waarbij de goed getrainde leunstoelninja's (blijft een mooie kreet) gehakt maakten van de amateurs.
Ik werd verliefd op de game en was dan ook zeer in mijn nopjes dat er na dat eerste deel al snel een tweede volgde en een derde en een vierde. Het hele vechtsysteem is door de jaren heen steeds beter uitgewerkt en verder uitgediept. Je zou zelfs kunnen zeggen dat het vierde deel de perfectie aardig wist te benaderen.

VOLLEYBAL

Tussen het derde en het vierde deel van DoA bracht Tecmo (de ontwikkelaar) nog even een volleybalspel uit waarin dezelfde dames de hoofdrollen vertolkten. Prachtig was het, gewoon een beetje volleybal spelen en af en toe wat badpakken en bikini's voor de dames kopen. Samen met mijn vriendin heb ik Dead or Alive Xtreme Volleyball grijs gespeeld. Ik het volleybal, zij het shoppen en 'the hopping game'.
Kennelijk was Konami eveneens onder de indruk van de DoA games want eigenlijk is het ontstaan van Rumble Roses niet anders te verklaren. Rumble Roses is niet meer dan een worstelspel met schaars geklede dames dat krampachtig probeerde mee te liften op het succes van de Dead or Alive serie.

LELIJK MOKKEL

Ook Rumble Roses XX schiet op verschillende fronten tekort. Het mag er dan prachtig uitzien en de dames mogen dan weinig kleding dragen, inhoudelijk rammelt er toch een heleboel.
De nadruk van de vele gevechten ligt bijvoorbeeld te veel op de counter en die is ook nog eens vrij makkelijk uit te voeren. Dit houdt in dat aanvallen geen optie is en met name in een duel tussen twee 'menselijke' tegenstanders is dit dodelijk. Terwijl juist de Two Player mode het sterkste punt van een beat' em up hoort te zijn.
Ik heb werkelijk meerdere malen minuten lang stil tegenover iemand anders gestaan. Gewoon om te wachten op zijn beweging en ik weet zeker dat mijn tegenstander er hetzelfde over dacht.
Rumble Roses XX is een beetje als na een nacht lang goed doorhalen, wakker worden naast een ontzettend lelijk mokkel waarvan je zou zweren dat het de vorige avond een lekker ding was.

RUMBLE ROSES =



MODDERWORSTELEN

In de PlayStation 2 editie van Rumble Roses kon je naast normaal worstelen ook nog modderworstelen. Ik herinner me de persconferentie van Konami op de E3 nog waarbij de ontwikkelaar met een wellustige grijns op zijn gezicht vertelde dat het nog knap lastig was om de modder op de lichamen te laten plakken. Helaas is het vechten in de modder geschrapt in RR XX.



CONCLUSIE

RUMBLE ROSES XX

XBOX 360
KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Na een half uurtje met de dames te hebben gestoeid, had ik wel genoeg stuiterende polygoontjes gezien.

Het mag er allemaal dan wel heel goed uitzien en misschien word je er zelfs wel een beetje opgewonden van, maar als spel heeft 't bar weinig om 't lijf.

50


JEROEN

HALEN ALS:

- Je maar steeds geen vriendinnetje kunt scoren.
- Je bang bent dat je moeder je vieze boekjes vindt.
- Je geregeld een omweg neemt door de rosse buurt.

MICRO MACHINES V4

„KRUIP NIET IN JE EENTJE ACHTER HET STUUR.”

STEVEN RIJDT MET SPEELGOEDAUTOOTJES

Heb je altijd al willen weten wat er gebeurt als de film Honey I Shrunk the Kids in Madurodam was opgenomen? En… uhm … ze hele kleine autootjes hadden om mee te racen? Dan krijg je de taferelen uit Micro Machines V4… soort van… Tenminste, dat zegt Steven.

We weten allemaal dat de zomer niet echt de tijd van het jaar is voor belangrijke releases van games. Daar heb ik me inmiddels ook bij neergelegd, maar toch kon ik nog minstens tien dingen bedenken die ik liever zou doen dan het spelen van Micro Machines V4. Sorry jongens, maar met de vele gruwelijk wrede games die het afgelopen jaar op mijn scherm waren te zien, is het toch wel logisch dat je niet compleet uit je dak gaat als je hoort dat Micro Machines jouw kant op komt?

ANDERE SETTING

Toen ik de game aan het spelen was kreeg ik echter ineens een flashback. Ik was helemaal vergeten dat ik jaren geleden op de originele PlayStation wel eens eerder een deel van Micro Machines speelde. Sterker nog, ik heb goede herin-nerin-gen aan die game want ik heb me daar destijds heel wat avonden mee vermaakt. Gek dat 't zo werkt maar ineens kreeg ik gewoon zin om verder te spelen.

Het is echter wel belangrijk te melden onder welke omstandigheden ik vroeger de game speelde; namelijk altijd tijdens een gezellig avondje bankhangen samen met een aantal vrienden. Hoe belangrijk die setting destijds was, werd me tijdens het spelen overdag [illegible] mijn dooie eentje [illegible]lijk. Ik vond het wel [illegible] vermakelijk maar Micro Machines V4 is, ondanks de redelijke hoeveelheid content, gewoon geen sterke singleplayer game. Zeker niet op de lange termijn.

MICROMACHINES =



SIMPEL

Die multiplayer is dan ook het onderdeel dat het bestaansrecht van Micro Machines V4 aantoont want de actie is gewoon te simpel om toernooien tegen de computer te gaan rijden.

Vanuit een topdown view zie je jouw kleine bakkie (er zijn overigens heel veel autootjes te verkrijgen) en scheur je over bizarre levensgrote banen, zoals biljarttafels en vitrinekasten in een museum. Hierbij is het van groot belang om niet van de baan af te worden gedrukt of om zeep te worden geholpen door de opgepikte wapens van een tegenstander. Gelukkig hoef je niet al te veel energie aan de besturing te besteden, want die is uitermate simplistisch gehouden.

De eenvoud van deze titel hoeft echter geen probleem te zijn maar zorg er dan wel voor dat je niet in je eentje achter het stuur kruipt.



Poeh, die rijdt kaarsrecht, zeg. Zeker vandaag de Rob.


"Vind je het gek dat ik achter lig. Ik had dat bordje 'einde rotonde' niet gezien."


Aan die verschrikte blik te zien, is dat beest opgesloten met een of andere kippenneuker...

HALEN ALS:

- Je van melige multiplayer actie houdt.
- Je vaak samen met vrienden op de bank zit te gamen.
- Je fun boven realisme plaatst.

TOYS FOR LITTLE BOYS

Voor wie het nog niet wist, Micro Machines zijn werkelijk bestaande bizar kleine speelgoedautootjes die populair waren in de jaren '80 en '90.

Gemiddeld meet dit minispeelgoed minder dan vier centimeter en is er van ieder echt bestaand voertuig inmiddels wel een Micro Machines versie verschenen maar er zijn bijvoorbeeld ook sets te vinden met de Star Wars en Alien licentie.

Als je nu denkt dat je op een goudmijntje zit als je nog een hele bak van dit spul op zolder hebt liggen, moet ik je teleurstellen. De meest exclusieve modellen gaan voor maximaal een paar tientjes over de (virtuele) toonbank. Het zijn nu eenmaal geen Dinky Toys.





CONCLUSIE

MICROMACHINES V4

PLAYSTATION 2
SUPERSONIC SOFTWARE / CODEMASTERS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

Na twee uurtjes was ik helemaal klaar met Micro Machines. Maar… ik heb MM V4 wel in mijn PS2 laten zitten. En de eerstvolgende keer dat ik wat vrienden over de vloer heb, pak ik een paar biertjes en gaan we gezellig met die kleine autootjes raggen.

De gameplay is zo simpel dat het bijna retro aanvoelt, maar tijdens een potje multiplayer actie komt dit spel goed tot zijn recht.

67


STEVEN

METAL GEA

> “NA EEN TIJD FLINK DOORZETTEN BELEEFDE IK EEN HEEL ERG TOF EN INTENS AVONTUUR.”

Het is bij ons op de redactie vaste prik dat wanneer Jeroen binnenkomt, iedereen z'n koffiemok omhoog houdt en het bekende vulgebaar maakt. De laatste tijd lukt het die bijna twee meter lange gast echter steeds vaker ongezien binnen te komen. Zou hij dat geleerd hebben van de man die het sluipen tot kunst heeft verheven?

Je weet het vast wel, ik heb een zwak voor de spelontwikkelaar Hideo Kojima en met name zijn Metal Gear serie. Ik heb echter het sluip-actie spel met kaarten, Metal Gear Ac!d, nooit echt begrepen. Wat moet ik nu met speelkaarten? Wat moet ik in godsnaam met dertig kaarten, die mijn acties in het spel bepalen?
Waarom kan ik niet gewoon zelf bepalen welke actie ik onderneem, in plaats van dat ik twee zetten doe om vervolgens te moeten wachten tot de tegenstander hetzelfde doet? Je begrijpt, ik was even van de kaart (haha). Tot ik besefte dat ik me er gewoon bij neer moest leggen dat Metal Gear Ac!d een heel ander soort game is dan de Metal Gear Solid spellen. Je bent gebonden aan de kaarten en je zult het er mee moeten doen.

GEDULD

Gelukkig ben ik gezegend met een enorm doorzettingsvermogen en dus bleef ik door-



Na z'n geslaagde missie, is Snake nog tot ereburger van een of andere Friese stad uitgeroepen. Ik meen me te herinneren dat het Sneek was...



Op de DS is het de bedoeling dat je nu in een minigame met je Stylus zoveel mogelijk harde drollen uit z'n reet peutert.

R AC!D 2

JEROEN KLAVERJAST MET SNAKE



spelen met Ac!d. En op een dag had ik het spel door! Het heeft me, achteraf gezien, heel wat maanden gekost maar uiteindelijk begreep ik het.
Het gaat er namelijk om dat je geduld uitoefent en de juiste kaarten verzamelt om zo het juiste deck (kaartenverzameling) samen te stellen.
Vooral niet te snel en ondoordacht te werk gaan is mijn advies. Goed kijken ook; wat is de looproute van de wachters, tot hoe ver reikt hun zicht? Dat zijn zaken die je in eerste instantie in kaart (oeps, ga ik weer) moet brengen. Pas dan kun je met Snake onder de knoppen aan een succesvolle sluiptocht beginnen.

STRIP

Aanvankelijk schrok ik heel erg van de nieuwe richting die Kojima met Metal Gear Ac!d 2 is ingeslagen, en dan heb ik het vooral over het gebruik van felle kleuren en personages die met een zwarte rand zijn omlijst, dit in tegenstelling tot het meer realistische uiterlijk van z'n voorganger. Het geeft deel 2 een stripalbum look, een beetje cell-shading maar dan net even anders.
Toch, hoe langer ik speelde hoe meer ik het 'stijltje' begon te waarderen. Eigenlijk past die comic look veel beter bij deze Metal Gear afsplitsing, besefte ik na enige tijd, en ook Snake leek zich helemaal thuis te voelen in zijn nieuwe jasje.

TOEGANKELIJKER

Als ik dit tweede deel vergelijk met de vorige Ac!d dan is er niet echt veel veranderd, behalve dan dat men het een stuk toegankelijker heeft gemaakt.
Ik ben weliswaar een liefhebber en ervaren speler van de Metal Gear serie maar ook ik schrok destijds van de hoge instap van het eerste Ac!d deel.
Dat in deel 2 de moeilijkheidsgraad aanzienlijk omlaag is geschroefd en ook de besturing is versimpeld, kwam dan ook als een aangename verrassing.

METAL GEAR AC!D 2 =

TRAAG MAAR TOF

Toch blijft het een vreemd gevoel om Snake en consorten door gebieden te loodsen met behulp van kaarten. Je doet een zet waarna de tegenstander hetzelfde doet. Door deze turnbased gameplay verloopt het spel bijzonder traag.
Het 'probleem' zit 'm met name in de functies van de kaarten. Aangezien je sommige alleen kunt gebruiken om je voort te bewegen en anderen slechts ingezet kunnen worden als aanval of om je mee te verplaatsen. Hierdoor is aanvankelijk verwarring troef (sorry). Echter, naarmate het spel vordert zal alles je langzaam duidelijk worden. En ik kan het weten, aangezien ook ik in het begin de ballen begreep van de eerste Metal Gear Ac!d. Echter, na een tijdje flink doorzetten beleefde ik een heel erg tof en intens avontuur, en dat geldt eveneens voor dit tweede deel.

HALEN ALS:

- Je ontzettend goed in kaarten bent.
- Je Snake ook zo fantastisch vindt.
- Je graag naar schaars geklede dames met pistolen kijkt.

CONCLUSIE

METAL GEAR AC!D 2

PSP
KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Ongeveer een uurtje per dag is meer dan voldoende.

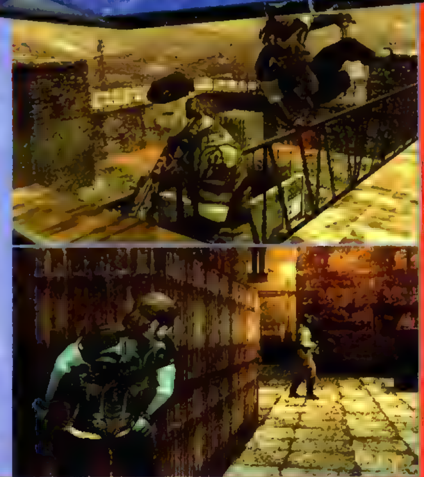
Het is geen 'echt' Metal Gear avontuur maar, mede door het ietwat trage spelverloop, een perfecte game voor onderweg.

75


JEROEN

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

Metal Gear Ac!d is toch een beetje een vreemde eend in de bijt. Ik betwijfel dan ook of Konami nog lang zal doorgaan met deze serie.
Tevens vroeg ik me al voor de E3 af hoe lang het zou duren voordat er een echte Metal Gear game op de PSP zou verschijnen. En tijdens de E3 werd die vraag beantwoord. Volgend jaar zal namelijk Metal Gear Solid Portable Ops worden uitgebracht, een echt Metal Gear avontuur.
Afwijkend is wel dat je niet alleen Snake onder je hoede neemt maar ook een groepje soldaten dat je ronselt (lees: in elkaar trapt en in een vrachtwagen mietert) en voor je laat vechten. Speelbaar materiaal van deze titel was er nog niet maar de eerste beelden en filmpjes zijn op z'n minst veelbelovend te noemen.




"Mmmm, dat dacht ik al; de vogel is gevlogen."



SOLID EYE

Ik vind het maar triest, die Solid Eye die bij de game steekt. Het is een soort kartonnen bril waardoor je de game in 3D kunt bekijken. Maar daar blijft het niet bij; zo kun je ook vrijgespeelde filmpjes van Metal Gear Solid 3 met datzelfde brilletje in 3D bekijken, en als 'hoogtepunt', krijg je filmpjes van schaars geklede gewapende Japanse dames in 3D te zien.
Het komt een beetje suf op mij over. Of zie jij jezelf wél met dat brilletje Japanse meisjes checken op je PSP?



FLATOUT 2

"MOLLEN, SLOPEN EN RAMMEN, OVERGOTEN MET EEN FLINKE DOSIS ZIEKE HUMOR."

J.J. LAAT ALLE REMMEN LOS


Als je op z'n kop rijdt, moet je dan als je rechtsaf slaat je linker knipperlicht aandoen?

Racegames waarin je alles mag doen wat God verboden heeft, zijn populair. Zie het succes van BurnOut. FlatOut 2 is het kleine broertje van BurnOut, en J.J. legt uit waarom kleine broertjes vaak leuker zijn.

"Threee, twoooo, oneeee, goooooo... Heeeengggggg, heeeeeengggggg. Bang! Scratschhhh! Ieeeeep. Sodemieter op met die kutkar van je. Opzouten, of ik beuk je er af met die invalidenwagen van je. Heeeeeeeeeng, bang, klabaaaam!!! Ja, dan moet je ook maar niet fokken met me. Ga maar in de berm dat fijne boompje kussen. Heeeeeeng, heeeeeeeeng. Zdoffff! Klatsch! What the f.... Wie doet dat? Hééé dorpsgek, doe effe normaal man. De hele tijd op mij inbeuken. Wil je problemen ofzo? Hier dan! Heb jij ook nitro aan boord? Hè? Nou? Dacht 't niet dan. Zjoeeeeeeeeeeeeeeef. Heeeeeng, Heeeeeeeng. Huh? Wat doet die vrachtwagen met bomen midden op de weg? [illegible] Oef? Dat ging maar net goed. Gelukkig dat die bocht...ho, hooo, hooooooooh... Die bocht, die hou ik niet. Skrieeeek, dofdofdofdof, kabaaaaaaaaaam!!! Shit, die boom geeft niet mee. Protprotprot, dadum dadum. Zwoef, zwoef, zwoef. Shit, weer vierde. Maar ik pak ze wel. Heeeeeeeeeeng, heeeeeeeeng, heeeeeeeeeeeeng.



VREEMD, GAAT INEENS DAT LAMPJE BRANDEN DAT M'N DEUR NIET GOED DICHT ZOU ZITTEN.

PUINHOOP

Zie hier een fonetisch verslag van FlatOut 2. Een game met hetzelfde uitgangspunt als BurnOut: mollen, slopen en rammen. Maar dan (gelukkig) overgoten met een fikse dosis zieke humor.

Veel gamers zullen zich FlatOut herinneren als de game waarin de bestuurder zonder gordels reed en dus regelmatig dwars door de voorruit vloog. Met ragdoll physics en al. Waar obstakels in BurnOut vooral bestaan uit tegenliggers, waren de tracks in FlatOut veredelde puinhopen. Ook in FlatOut 2 zijn de wegen weer bezaaid met bomen, tonnen, vrachtwagens, benzinestations, hekken, uitkijkposten, hutjes en ga zo maar door. Het staat er en je kan er dwars doorheen waardoor de puinhoop groeit en groeit.

FUCK UPS

Of het een bewuste zet is van developer BigBear weet ik niet, maar de besturing in deze arcade-racer is opnieuw tricky. Nooit heb je het gevoel dat je baas bent over jouw wagen (zeker als je de turbo aanzet). Hoeveel je de bak ook pimpt, je vliegt regelmatig uit de bocht.

Die fouten passen echter wel perfect bij het spel. FlatOut 2 zou suf zijn als je de wagens strak naar de meet kon sturen. FlatOut = totale chaos en daar horen fuck ups bij. Fuck ups die de CPU's gelukkig ook maken, waardoor de strijd constant op en neer gaat.

Helaas bevat FlatOut 2 veel slordigheidjes. Waarom is bijvoorbeeld de boom die in track 1 aan gort geragd kan worden, in track 2 opeens onverwoestbaar?

Dergelijke dingen gecombineerd met de wacke besturing verhinderen dat FlatOut 2 kwalitatief gelijkwaardig is aan BurnOut, terwijl ik de game eigen leuker vind...


Sofia Martinez... need I say more.

FLATOUT 2 =



HALEN ALS:

- Je een hekel hebt aan files en stoplichten.
- Je graag bumper kleeft, snijdt, te hard rijdt...
- Je fun belangrijker vindt dan realisme.

CONCLUSIE

FLATOUT 2

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC
BUGBEAR / ATARI
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

Schoot het weer niet op in de file? Leef je maar uit met FlatOut 2, een game die zeker niet snel verveelt.

De meerderheid van de beukers zal wel weer voor BurnOut gaan maar als je lef in je flikker hebt, probeer dit dan ook eens. Zal je plezierig verrassen.

80



FLATOUT X 2

Twee keer zoveel tracks (60).
Twee keer zo veel auto's (34).
Twee keer zo veel mini-games en destruction arenas (18).



FUCK BURNOUT, LEVE FLATOUT

Als ik moet kiezen tussen Burnout Revenge (zie screen) en FlatOut 2 ga ik voor de laatste. BR is kwalitatief gezien absoluut de betere, maar ik trek de stijl steeds minder.

BurnOut wordt langzamerhand die stoere gast in de klas waar alle chicks op vallen en zichzelf een hele kerel vindt, terwijl FlatOut met zijn relaxte zieke humor veel meer de gewone toffe gozer is.

Ik trek die stoerheid niet meer zo. Constant je dure bolide met malse effecten kapot raggen. Nee, in FlatOut ga je aan de slag met lelijke barrels en draait het om ongein en fun. Beetje dissen, beetje gekke dingen doen op de baan. Het is allemaal niet zo serieus.

Ik ga liever schansspringen met een elektrische schietstoel, pokeren met wagens en racen op een wolkenkrabber dan tig keer realistisch op het verkeer inbeuken.







GRAND THEFT AUTO
LIBERTY CITY STORIES

JEROEN HERHAALT ZICHZELF

"WAT BEZIELT MIJ IN HEMELSNAAM. IK STEL DE VRAAG HARDOP TERWIJL IK IN DE SPIEGEL KIJK. WAT BEZIELT MIJ?"

Er is maar één redacteur bij Power Unlimited die fan genoeg is om binnen zes maanden twee keer Grand Theft Auto Liberty City Stories van voor naar achter door te spelen. Of heeft Jeroen verder geen leven, dat kan natuurlijk ook.

Wat bezielt mij in hemelsnaam. Ik vraag het me oprecht af, sterker nog, ik stel de vraag hardop terwijl ik 's in de spiegel kijk. Wat bezielt mij?
Zes maanden geleden speelde ik exact hetzelfde spel, hangend in een stoel thuis of onderweg naar of van de redactie in trein en bus. En nu, nu speel ik het weer, maar dan op de bank, voor de televisie en ik vind het leuk. Ik vind het nog steeds leuk. Dus ik vraag je, wat bezielt mij?

BELEVENIS

Vergeleken met de PSP versie is er werkelijk niets veranderd, ja de twee speler stand is gesneuveld maar die was in Liberty City sowieso van ondergeschikt belang. Het is en blijft een solide één speler belevenis in een stad die geen geheimen meer voor me heeft, een stad waarin ik me thuis voel.
Ik kan uren rondrijden door Liberty City en het gaat me nooit vervelen. De stad is weliswaar niet zo groot maar misschien is dat juist wel een heel sterk punt. Dat geborgen gevoel, wellicht is dat wel wat het zo speciaal maakt, waardoor ik me er zo thuis voel en al zolang geboeid blijf.



LIEFHEBBER

Liberty City Stories op de PSP vond ik een mijlpaal. Om zo'n groots opgezet spel op zo'n klein schijfje te zetten was mijns inziens een hele knappe prestatie.
Als ik het spel op de PS2 bekijk, moet ik toegeven dat het toch wel ietsje tegenvalt. Er had meer mee gedaan kunnen worden. Het is dan ook een behoorlijke stap terug als je het vergelijkt met GTA San Andreas.
En toch is het niet erg. Er valt genoeg op de game aan te merken, maar als liefhebber kan ik dat niet. Ik ben de serie niet zat, nog lang niet. ✪

HALEN ALS:

- Je net als Jeroen een ontzettende fan bent.
- Je je verzameling compleet wilt maken.
- Je nog nooit een GTA game gespeeld hebt.



Met zo'n bril sta je echt volledig in je hemd.





Lastig als een standaard niet tot de standaarduitrusting behoort.

ANDERE BELEVING

Ik heb de game nu zowel op de PSP als op de PS2 gespeeld en de beleving is compleet verschillend. Waar het door komt weet ik niet precies. Waarschijnlijk heeft het er mee te maken dat je je, spelend op je gemak in alle afzondering op je kamer, beter af kunt sluiten voor alles en je daardoor meer één wordt met de spelwereld.
Op de PSP werd ik toch meer afgeleid door zaken als sluitende treindeuren, fluitende conducteurs, mobiele telefoongesprekken in de coupé of mensen die naast me kwamen zitten. Thuis op de bank heb je geen afleiding en kun je in alle rust van de digitale wereld genieten.

CONCLUSIE

GTA LIBERTY CITY STORIES

PLAYSTATION 2
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
1 SPELER
OUT NOW

Je raakt niet uitgespeeld, je blijft de stad maar bezoeken.

Het is misschien niet echt een volwaardig GTA avontuur, maar wel eentje die je als liefhebber niet mag missen. Verwacht echter geen game die GTA SA overtreft.

80



SYPHON FILTER:

"GABE LOGAN KAN ZICH METEN MET GROTE NAMEN ALS SAM FISHER EN SOLID SNAKE."

De Syphon Filter serie kende grote hoogten en diepe dalen, nou ja, eigenlijk voornamelijk diepe dalen. Gelukkig is er nu Dark Mirror, waarmee de serie uit dat diepe dal klimt en weer opnieuw... uuh... grote hoogten bereikt.

Toen geheim agent Gabe Logan voor het eerst zijn neus liet zien op de PlayStation waren wij hier op de redactie wekenlang in de ban van de intense vuurgevechten. Het spel was origineel en wij vonden dat het concept zijn tijd ver vooruit was.
De verwachtingen waren dan ook hoog gespannen toen het vervolg in 2000 verscheen. Maar 989 Studios bleek niet in staat om het succesvolle eerste deel een waardige opvolger te geven. Ook het derde deel in 2001 wist niet te overtuigen. Misschien speelde ook wel mee dat de games allemaal uitkwamen op de PlayStation terwijl iedereen al lang en breed bezig was met de PlayStation 2.
Toen echter het vierde deel, The Omega Strain, drie jaar later zijn neus op de PS2 liet zien, was het voor iedereen duidelijk: de serie had zijn glans verloren.
Opnieuw was Sony er niet in geslaagd de oorzaak van het succes van het eerste deel te duiden en dat uit te bouwen in een vervolg. In plaats daarvan kregen we opnieuw eentonige shootouts tegen kereltjes die er allemaal hetzelfde uitzagen.

DE LEGENDE

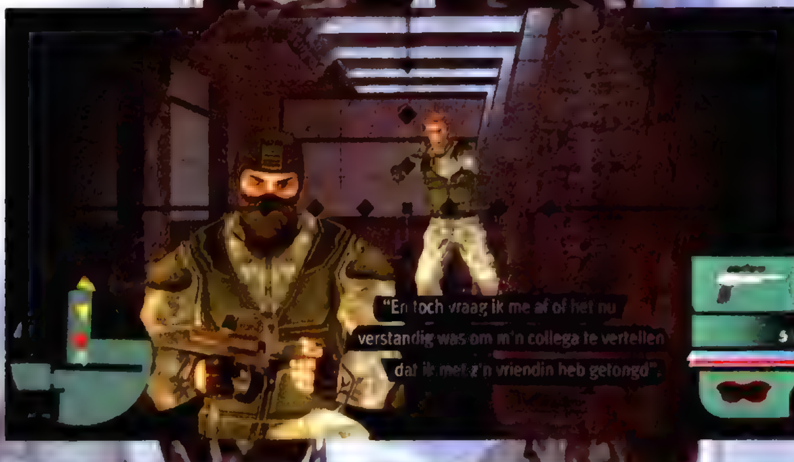
En nu, bijna zeven jaar na die eerste legendarische game, is er eindelijk een vervolg dat recht doet aan de legende van Gabe Logan.
Dat de game op PSP uitkwam maakte het des te verrassender want wij begonnen al een beetje te wennen aan de eindeloze reeks B-titels die we voor onze kiezen kregen op Sony's handheld. In eerste instantie dachten we dat Dark Mirror ook tot deze categorie zou behoren maar niets bleek minder waar.
Wat we aantroffen was een boeiend verhaal waarin terroristen de wereld bedreigen en jij in de schoenen van super agent Gabe Logan moet kruipen om het geboefte een lesje te leren.
Belangrijker is echter de actie en de intense manier waarop je die beleeft. Stealth en shootouts leggen de basis maar het ruime arsenaal aan wapens en de mogelijkheden



Door: shadowman "Vuurtje? Heb j... ...g van een bosbrand?"

HALEN ALS:

- Je graag in korte sessies speelt op je PSP.
- Je een hekel hebt aan lange laadtijden.
- Je je teleurstelling over Splinter Cell op PSP van je af wilt spelen.



"En toch vraag ik me af of het nu verstandig was om m'n collega te vertellen dat ik met z'n vriendin heb gelongd".

ONLINE FILTER

Natuurlijk kun je Dark Mirror ook online spelen op je PSP. Met maximaal acht andere spelers kun je deathmatch, team deathmatch, objective of rogue agent spelen. Via een mooi menu kun je communiceren met andere spelers en kijken of je vrienden online zijn.
Overigens moet ook hier gezegd worden dat een match nooit langer dan een paar minuten duurt, zodat je altijd even snel tussendoor een potje kunt spelen.





Door djuri.korbol: "Dat was verdomme de laatste keer dat je over mijn ski piste!"

DARK MIRROR

BORIS SPEELT EEN ÉCHTE PSP GAME



"Welke idioot heeft die hittezoekende raket afgevuurd, terwijl onze helikopter het enige object in de buurt is dat warmte afgeeft!

HELEMAAL VOOR DE PSP

Syphon Filter: Dark Mirror doet iets wat geen enkele andere PSP game tot nu toe heeft gedaan: het is namelijk speciaal gemaakt voor de handheld gamer.
De makers hebben nagedacht over de manier waarop handheld gamers over het algemeen hun spellen spelen. Het hele verhaal is opgeknipt in handige kleine blokjes zodat je altijd even tussendoor een leveltje kunt proberen. Er zijn meer dan genoeg checkpoints zodat je makkelijk kunt saven als de bus bij z'n bestemming is en je uit moet stappen.
In tegenstelling tot console en PC gamers is het inderdaad zo dat handheld gamers vaak in het openbaar vervoer gamen, of als ze even moeten wachten, tussen de lessen in. Het is geniaal dat Sony hier rekening mee houdt in het level design.
Ook is het opvallend hoe snel het spel start vanuit de slaapstand van de PSP; geen laadtijden, gewoon hoppa verder spelen.

SYPHON FILTER: DARK MIRROR =



die je hebt om een scenario op verschillende manieren aan te pakken, maakt indruk.
Er is altijd keuze tussen Stealth en Rambo, en altijd zul je eerst voor de Rambo aanpak kiezen om vervolgens dood geschoten te worden en het opnieuw te proberen op een wat slimmere manier.

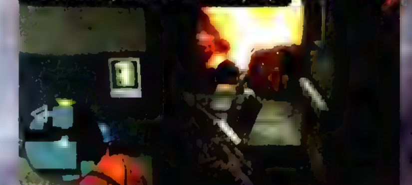
ANIMATIE

De graphics van Dark Mirror zijn fantastisch en, nog belangrijker, de animaties zijn eveneens van hoog niveau. Hierdoor heb je constant het gevoel dat het spel vloeiend loopt en ik merk dat een boel van het spelplezier hieruit voortvloeit. Als Gabe nieuwe wapens vindt, zie je die ook gelijk terug in zijn holster. Zulke details geven het spel een meerwaarde.
De game laat zich met een paar knoppen zo intuïtief besturen dat je gewoon vergeet dat je hier te maken hebt met een PSP spel. Sony is er in geslaagd om een ogenschijnlijk ingewikkelde besturing terug te brengen tot een simpel systeem waarbij je de tweede analoge stick geen seconde mist en dat is een hele prestatie, gezien de vele moves die Gabe kan doen.
De A.I. is sterk. De vijand zit je altijd op de hielen en weet ook druk te zetten. Hierdoor is het belangrijk dat je snel al je wapens, scopes en granaten tot je beschikking hebt. Daarnaast is het essentieel dat je snel dekking kunt zoeken en dát werkt helaas niet altijd even goed. Gabe kan schieten vanuit dekking maar dat voelt veel te priegelig aan en soms heb je het gevoel dat je maar beter gewoon je magazijn leeg kan knallen in plaats van een potje te gaan zitten kutten met zoomen en richten.

DARK MIRROR

Ik wil niet gaan beweren dat je een game als Dark Mirror nog nooit gespeeld hebt want deze game lijkt echt wel een beetje op zijn voorouders maar het verschil in kwaliteit is opvallend.
Daarnaast hebben de makers hun best gedaan om het spel niet frustrerend te laten zijn. De besturing is goed genoeg en er zijn heel erg veel checkpoints zodat je nooit een level compleet opnieuw hoeft te spelen.
Verder is Gabe Logan gewoon een goed personage dat zich kan meten met grote namen als Sam Fisher en Solid Snake.
Ook zijn we blij dat Sony het Syphon Filter principe van vette, bijna over the top shootouts is trouw gebleven terwijl het de kwaliteit hoog heeft weten te houden. Ter vergelijking; Splinter Cell op de PSP stelde zwaar teleur en of kaartspelletjes nu het antwoord zijn op de Metal Gear handheld vraag, daar zijn we het ook niet helemaal over eens. ✪





Door: sonoj13; Toen ze bij de brandweer zeiden dat het vuur zijn grootste vijand was, nam hij dat iets te letterlijk op.



Die gast moet je nu niet storen want dan gaat ie compleet op tilt.

CONCLUSIE

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

PSP
SONY / COLUMBIA TRISTAR
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

Ideaal voor snelle korte potjes die je speelt tot je OV jaarkaart verlopen is.

Dark Mirror is de eerste echt goede opvolger van de allereerste Syphon Filter titel. We hebben er zeven jaar op moeten wachten maar dan heb je ook wat.

86



BORIS



"Blijf nog even zo staan, ik heb de stroom er bijna onder vandaan geschraapt."

PU MINI-ZOMER SPECIAL





Een zomerspecial is misschien een te groot woord voor de komende zes pagina's, maar toch wilden we op een of andere manier dit nummer een zonnig tintje geven. We kozen voor een zomerse mix van items die typisch bedoeld zijn om in de auto of op de camping van te genieten. Zo hebben we een Pudoku, een kort verhaal van Jurjen, beantwoorden de redacteuren een aantal vakantievragen en waarschuwt Boris om Talkman niet in je PSP te stoppen als je in het buitenland de stoere gast uit wilt hangen. Een fijne vakantie en veel plezier met deze zonnige pagina's!

PUDOKU

oplossing pagina 63

verbanddoos							zwaard	
controller				bom				toverstaf
		blokjes	pistool			bom	hart	
	paddenstoel							
		verbanddoos					toverstaf	
			hart		blokjes			
				zwaard	bom			paddenstoel
		zwaard						controller
				hart				pistool

De Pudoku is een typisch breinbrekertje voor de vakantie. Effe lekker die hersenkwab aan 't werk zetten in de auto, voor de tent of bij het zwembad. Voor de grap hebben we de nummertjes 1 tot en met 9 vervangen door game symbooltjes. Weet jij hem op te lossen?
Bij een Pudoku is het zaak dat je in elke rij alle symbooltjes invult zonder dat je er een dubbele in hebt staan, zowel horizontaal als verticaal. Echter, ook in iedere kolom mogen de symbooltjes maar één keer voorkomen. Het is best lastig maar de aanhouder wint.







HET MEISJE MET DE AARDBEIEN

OVER MEISJES, AARDBEIEN, EEN VECHTPARTIJ EN BEKENDE GEZICHTEN

Jenny had die ochtend de tv aangezet, en toen had ik gezien dat het 87 graden Fahrenheit zou worden. Ik rekende uit dat dit ruim dertig graden Celcius waś. En er gingen meer cijfers door mijn hoofd.
Ik berekende de huurachterstand voor mijn appartement in Assen, achttienhonderdvijftig gulden. Het aantal dagen dat ik nog in LA zou blijven: vijf. Mijn hotelkamer kostte honderdtachtig dollar per nacht. Cijfers hielden me in leven.
Gistermiddag had ik ingecheckt bij The Sahara, maar ik had er niet geslapen. Ik had geslapen in The Standard, bij iemand in bed die Jenny Blanco heette. Jenny was nog nooit in Amsterdam geweest, ook niet in Assen, maar ze had gezegd dat ze zeker van plan was er binnenkort eens naartoe te reizen, om de tulpen te zien. Ze had ook gezegd dat ze dol was op aardbeien met slagroom, dat het zo jammer was dat de winkels al dicht waren, dat we anders aardbeien met slagroom hadden kunnen halen. Volgens Jenny gaven aardbeien een bijzonder gevoel van verzadiging.
Ik had nooit iets begrepen van mensen die tulpen wilden zien en dol waren op aardbeien met slagroom, maar ik had vriendelijk geknikt. Hier in LA knikte ik vriendelijk tegen bijna iedereen.
Ik was vooral geïnteresseerd geweest in de borsten van Jenny, die op de Nintendo Party zo mooi hoog en vol in haar zwarte jurkje hadden gezeten. Daartussen liep de weg naar de hemel, zo had het geleken. Toen ik in Jenny's hotelkamer de borsten eenmaal had bevrijd van ondersteunende stoffen was deze illusie een beetje ingezakt, maar niet helemaal.
Mijn eerste nacht in LA was niet slecht geweest. Warm, zacht, klam en zweterig, heel erg zweterig. Maar niet slecht.

ZIEK EN HIGH

Nu zat ik buiten. Vol in de zon. Met mijn rug tegen een muurtje. Ik had een grote beker met citroenlimonade en een rietje gekocht voor vijf dollar. De citroenlimonade was zo koud dat mijn neus er een beetje zeer van deed. Ik stak een sigaar op.
Er liepen veel mensen voorbij, andere bezoekers van de E3. Sommige van hen droegen een grote papieren draagtas met daarop de tekst "GAMES ARE SWEET".
Om en om deed ik het. Zuigen aan mijn sigaar en zuigen aan het rietje. In combinatie met mijn kater en de brandende zon op mijn kale hoofd resulteerde dit in een merkwaardige gemoedstoestand. Ik voelde me tegelijk ziek en high. Toen het me begon te duizelen, rekende ik verder. Van sigaren ging ik dood, maar cijfers hielden me in leven.
Iets meer dan negentien. Zoveel pagina's zou ik in RightPlay moeten schrijven om de kosten van de trip eruit te halen. Ik had opdracht gekregen om slechts vier pagina's te vullen. Dat was niet veel, maar het zou wat helpen. Ik liep vijf maanden achter met het betalen van mijn huur. Ik wilde proberen dit terug te brengen tot vier maanden achterstand. Dat was mijn streven.

MARISCA

Marisca was niet alleen behoorlijk mollig maar ook de hoofdredactrice van RightPlay, een tijdschrift dat alleen maar over videogames ging. Marisca had nog nooit een videogame gespeeld maar ze was wel de hoofdredactrice van RightPlay. En zij vond vier pagina's over een spelletjesbeurs als de E3 wel genoeg. Joris, een andere freelancer, zou een artikel van twaalf pagina's leveren over de geschiedenis van Pac-Man, dus het blad zat al aardig vol.
Tweeëneenhalf uur had ik inmiddels over de beursvloer gelopen. Drie spellen had ik zelf kunnen spelen, bij zes andere spellen had ik meegekeken terwijl anderen het speelden. Ik was even een geel konijntje geweest. Een konijntje dat kon vliegen als het vleugeltjes had gepakt. Ik moest fruit verzamelen. Ik vloog door de lucht naar een aardbei en verdiende daarmee honderd punten.
Er liep een donkere jongen van een jaar of achttien voor me langs, toevallig door de rook, hij zei tegen me dat sigaren me zouden vermoorden. Niets nieuws. Dit soort dingen had ik al zo vaak beleefd. Ik nam nog een slok van de citroenlimonade en daarna trok ik aan de sigaar. Ik zou dat spel met dat konijntje niet sparen, besloot ik. Ik kreeg zin om dat gele konijntje eens stevig af te zeiken. Ik ging op zoek naar een toetsenbord.

BEELDSPELHOER

Bij de ingang van het business centrum stond een tengere Aziatische mevrouw die mijn kaartje wou zien. Ik hield het omhoog. Op het kaartje stond Jurjen Tiersma, Beeldspelhoer en ook een blauw logootje dat erop duidde dat ik bij de media hoorde en dus in het business centre op mijn plaats was. Het voelde goed, om ergens op mijn plaats te zijn. Ik had nog een paar keer vriendelijk naar de tengere Aziatische mevrouw geknikt.
Marisca had mij een email gestuurd. Dat mijn teksten eigenlijk niet meer mee konden in RightPlay 6, en dat het in RightPlay 7 allemaal een beetje oud nieuws zou zijn. ▶

IN WELKE GAME ZOU JE HET LIEFST OP VAKANTIE GAAN?


Ik zou het liefst lekker met zo'n jetski gaan raggen in Wave Race: Blue Storm. Maar dan zonder die Tsunami.


Pro Evolution 5, omdat ik Portugal dan wel versla. En ik zet bij de settings het weer wel op zonnig.


GTA Vice City. Die schitterende stad en dat mooie weer, heerlijk! Hoewel, op pad in Dragon Quest heeft ook wel iets.


Gran Turismo, lekker de hele dag scheuren in de vetste bakken ter wereld... zonder schade te kunnen veroorzaken.


Death or Alive Volleyball. Sport en... uuh... spel, die combi trek ik wel.


Titan Quest, omdat ik dan in één klap Griekenland, Perzië, Egypte en China bezoek en bovendien een flink aantal schatten mee naar huis kan nemen.


Dead or Alive. Daar struikel je over de geile wijven.


Ehhh, ik ga liever echt op vakantie maar als het moet dan natuurlijk in Duke Nukem. Lege straten, aliens en strippers. De perfecte combinatie. Tropico 2 heeft trouwens ook een goede vakantie vibe.


Ik denk in Far Cry, die stranden zagen er wel erg lekker uit. Het zou echter wel vervelend zijn als die soldaatjes de hele tijd zand op m'n handdoek schoppen...

HET MEISJE ME

Bovendien kwam daar al een special in over de geschiedenis van Space Invaders. Mijn stuk over de E3 zou dus komen te vervallen. Marisca bood nog wel haar excuses aan voor de gang van zaken. In de reply schreef ik dat ze die excuses in haar vette reet mocht proberen te duwen, al zou dat nog een hele klus zijn.

Ik dacht een seconde of zes na of het wel slim was om een mailtje met een dergelijke inhoud te versturen. Toen klikte ik op send. Er was ook een mailtje van Jenny Blanco. Ze schreef dat ze het gisteravond erg leu. gevonden. Als ik zin had om vanavond we wat af te spreken, moest ik haar gewoon even mailen of bellen.

Als ik zin had. Ik had nergens zin in. Niets had nog zin.



WELK GAME-HELD MAG VAN JOU DIRECT EEN DIKKE ZONNESTEEK KRIJGEN?

Mmm, doe maar Kirby. Zijn nieuwe game op de DS belooft ongelooflijk saai te worden, dus dat roze flutbeest verdient wel een ernstige aandoening.

50 Cent, alleen schijnen die gasten moeilijk een zonnesteek te krijgen.

Telt Figo uit FIFA World Cup ook?

Geen enkele, anders zou het geen held zijn toch?

Duke Nukem. Ik heb een hekel aan gasten die zich niet aan deadlines houden.

De presentator van BUZZ! Omdat de man zo onwaarschijnlijk niet-grappig is!

Jezus. Dat weet ik niet hoor. Doe maar een van die gasten uit GTA.

Max, de blauwe vogel van Talkman. Hij moet dood.

Hitman. Wat een gladjakker.

DE SONY PARTY

Ondanks het feit dat niets nog zin had, of misschien wel juist omdat niets nog zin had, was ik die avond naar de Sony Party gegaan. Deze party vond plaats op het dak van het Regent Beverly Wilshire. Dit was een tamelijk luxe hotel, dat zag je aan alles. Zelf het dak had een luxe uitstraling. Er was een zwembad en er waren palmbomen op het dak, met lampjes erin.

Het leek wel of er meer serveersters dan genodigden over het dak van het Wilshire liepen. De serveersters straalden uit dat ze erg gelukkig waren met hun werk. Sommige droegen dienbladen met glazen champagne, andere liepen met schalen aardbeien. Al met al vond ik het een aardige uitbeelding van de zinloosheid van het leven in het algemeen, en dat van mij in het bijzonder.

Er werden mij heel wat glazen champagne en aardbeien aangeboden, maar ik had telkens bedankt. Daarbij vergat ik nooit even vriendelijk te knikken. Bij de bar kon ik gratis whisky halen, dus aan champagne en aardbeien had ik die avond weinig behoefte. Ik stak een sigaar op en moest voorovergebogen hoesten totdat dikke druppels zweet van mijn voorhoofd in mijn ogen stroomden. Dat was een raar gevoel geweest. Mijn hoofd stond op knappen.

EEN VECHTPARTIJ

Twee uur later had ik zes dubbele whisky's gedronken en was de zon achter de hogere gebouwen verdwenen. Toch was het nog steeds erg heet op het dak van het Wilshire. Broeierig.

Niet alle serveersters straalden nog uit erg gelukkig te zijn met hun werk. Er was er zelfs eentje bij die ronduit chagrijnig keek. Het was een slank meisje met een blond, rond kapsel. Ze droeg een kort wit rokje en een schaal aardbeien. Het leek wel of niemand zin in aardbeien had, die avond. Ik had medelijden met haar. Maar het kon ook gewoon geilheid zijn. Dat laatste leek me waarschijnlijker. Ik schatte haar negentien jaren oud.

Aan de bar vroeg ik om mijn zevende dubbele whisky toen naast mij wat werd geduwd en getrokken. Er werden glazen kapot gegooid. Een lange man met een Mexicaans uiterlijk had overduidelijk te veel gedronken en riep iets als "kom op dan, motherfucker". Het volgende moment vloog de man met het Mexicaanse uiterlijk een eindje door de lucht. Hij landde op zijn rug en hoofd. Het was een behoorlijk klap. Er leek bloed uit zijn



DE AARDBEIEN

...te stromen, maar dit kon ook wijn zijn. ...n iets minder lange maar aanzienlijk bredere man met donkerblond haar had de Mexicaan door de lucht gegooid.
Er waren twee beveiligingsmedewerkers gekomen die de Mexicaan hadden meegenomen. Ze hadden hem handboeien omgedaan. Een man met een marmot op zijn hoofd was in gesprek met een derde beveiligingsmedewerker. De marmottenman maakte bezwerende bewegingen met zijn handen. Ik herkende die man. Het was geen marmot maar een kapsel, zag ik. Die man heette Niels en hij was hoofdredacteur van Power Unlimited, PU in de volksmond.

J.J.

PU was de grootste concurrent van RightPlay. Of eigenlijk was van concurrentie geen sprake. PU was marktleider met ruim tachtig procent, RightPlay was onlangs van twee naar iets minder dan één procent marktaandeel gegaan. Marisca dacht dat dit kwam door de komst van internet.
Nu herkende ik ook de donkerblonde man met de brede schouders. Dat was iemand die zichzelf J.J. noemde. Ook hij werkte bij PU. J.J. zag dat ik naar hem keek en ik zag dat hij mij herkende. "Hee," zei J.J. "Jurgen, was het toch?"
"Hee J.J., leuk om je weer eens te zien. In het echt te zien, bedoel ik. Wat was dat nou joh, met die Mexicaan?"
"Ach, die gast kon niet zo goed tegen de drank geloof ik. Of misschien was het de hitte." J.J. veegde het zweet van zijn voorhoofd. Zijn hoofd was nogal rood. Het was natuurlijk ook niet niks, met deze temperaturen zo'n Mexicaan door de lucht gooien.
Hij vroeg: "Wil je ook een biertje?"
"Nee dank je," zei ik. "Ik heb net een dubbele whisky gehaald."
Ik hield het glas even omhoog om dat te laten zien. J.J. tikte er met zijn flesje Budweiser tegenaan.
"Proost man, je schrijft goede stukken," zei hij. "Ik had je review van Ecco The Dolphin gelezen, die was briljant. Heeft Niels je nog gebeld? Man, dat je het hele verhaal vanuit het perspectief van een stervende zee-egel had geschreven, briljant gewoon. Hee Niels! Hier is Jurjen." J.J. wees naar mij.

BIJ DE PU

Niels was blijkbaar uitgepraat met de beveiligingsmedewerker. Hij stond nu ook aan de bar, een eindje verderop. Naast hem stond een kale man die ik herkende als Boris, eveneens een redactielid van PU. Boris had een stuk of vijf aardbeien in zijn mond gepropt en leek nu een pinguïn na te doen. Het meisje dat hem de aardbeien had gegeven moest hier erg om lachen. Het was het meisje met het blonde, ronde kapsel en het witte rokje. Het meisje dat eerder nog zo chagrijnig had gekeken.
Ik kon het niet helpen, maar ook ik moest lachen. Zelden had ik iemand zo goed een pinguïn na zien doen. Dat het leven geen zin had was ik even vergeten.
"Hee man," zei Niels. "Ik heb nog geprobeerd je te bellen."
Ik zei dat mijn mobiele telefoon het niet deed in Los Angeles. Ik vertelde niet dat mijn abonnement was stopgezet vanwege een behoorlijk opgelopen betalingsachterstand.
"Maar waarom wou je mij dan bellen?" vroeg ik.
"Dre is plotseling bij ons weggegaan. Of had je dat al gehoord?"
Ik wist dat Dre ook voor PU schreef, maar dat hij plotseling was weggegaan, daar wist ik niets van.
"Nee," zei ik. "Dat wist ik niet."
"Weet je," zei Niels, "ik weet dat je lekker gaat bij RightPlay enzo, maar wat denk je ervan?"
Er rees bij mij het vermoeden dat het leven wel weer eens zin zou kunnen krijgen. Maar ik deed mijn best dit vermoeden te onderdrukken. Zelfbescherming.
"Als ik eerlijk moet zijn, je bent gewoon te goed voor RightPlay," zei Niels. "Ik kan je in ieder geval tien pagina's per nummer toezeggen, later kunnen dit er meer worden. Twaalf, dertien, veertien. Bij ons zit je gewoon goed." Niels keek mij aan. "Dus," zei hij, "wat denk je ervan?"
"Ik weet niet wat ik moet zeggen," zei ik. Maar ondanks dat ik niet wist wat ik moest zeggen, zei ik dat ik heel graag bij PU zou komen. Dat ik dat altijd al had gewild.
"Mooi," zei Niels. "Dan wil ik volgende week in ieder geval vier pagina's van je hebben. Ik mail je daar nog wel over."

> "ONDANKS DAT IK NIET WIST WAT IK MOEST ZEGGEN, ZEI IK DAT IK HEEL GRAAG BIJ PU ZOU KOMEN."

HET LEVEN HEEFT ZIN

Toen kwam het meisje met het blonde ronde kapsel en de aardbeien tussen ons in staan. Ze hield de schaal met aardbeien naar ons uitgestoken. Niels pakte een aardbei, en ik pakte er ook een.
Ik knikte even vriendelijk naar het meisje en vroeg haar hoe oud ze was.
"Negentien," zei het meisje met de aardbeien. "Hoezo?"
"Oh gewoon," zei ik. "Dat vroeg ik mij af."
Cijfers hielden mij in leven.
De aardbei was groot, zoet en sompig. Het eten van de aardbei gaf een bijzonder gevoel van verzadiging. Jenny had gelijk gehad. Even had alles zin. Had ik alles wat mijn hart begeerde.
Totdat ik zag hoe Boris het feest verliet. Niet in zijn eentje. Het meisje met het blonde ronde kapsel liet de aardbeien achter en ging met hem mee.



WELKE GAMES VOOR JE HANDHELD NEEM JE DIT JAAR MEE OP VAKANTIE?


New Super Mario Bros, LocoRoco, Big Brain Academy en Mega Man ZX.


Pro Evo en Daxter op de PSP, Big Brain Academy en Tetris Attack op de DS.


Eigenlijk gaat ieder jaar Boktai mee, hoewel ik dit jaar LocoRoco veelvuldig zal spelen.


GTA Liberty City Stories en New Super Mario Bros.


Ik moet nog steeds DTM Racedriver 2 uitspelen maar verder is het toch echt lezen, lezen en nog eens lezen.


Tetris DS, LocoRoco en Zelda: The Minish Cap.


Alle klassiekers. Oude Mario's, Metroid, Castelvania, Final Fantasy, je kent het wel. Die blijven leuk.


Zoals elk jaar neem ik Advance Wars mee.


Brain Training voor m'n DS, en Loco Roco voor m'n PSP.

TOP 3 VAKANTIEBESTEMMINGEN


1. De achtertuin van mijn nieuwe huis, dichtbij m'n eigen thuis-tap.
2. Als liefhebber van zon, zee en Griekse mythologie: de Griekse eilanden.
3. New York. De enige door mij bezochte Amerikaanse stad die werkelijk een ziel heeft.


1. Griekenland. En dan kan me die cultuur gestolen worden. Zon en zee zijn genoeg voor me.
2. Bulgarije. Wodka Jus: 50 eurocent, bioscoop: 1 euro, uit eten: 4 euro...
3. De binnenkant van m'n ogen. Dromen is de mooiste vakantie.


1. Egypte. Met stevige racekak snorkelen in het azuurblauwe water.
2. Zuid-Frankrijk. Stokbrood met dikke plakken salami, mjammie.
3. Mijn achtertuintje. Zo comfortabel, het is net alsof je thuis bent!


1. Indonesië (roots ding)
2. Maleisië
3. Italië


1. Griekenland
2. New York
3. Achtertuin


1. Italië
2. De Griekse eilanden
3. Thailand


1. Japan
2. Amerika
3. Nieuw Zeeland


1. Thailand, en dan de praktisch verlaten Zuid-Thaise eilandjes waar één keer in de week een bootje langs komt.
2. Trinidad & Tobago. Twee van de mooiste eilanden van het Caraibisch gebied.
3. Mexico. Ik hou van die vibe, holmes...


1. Tobago
2. Thailand
3. Nieuw Zeeland

TALKMAN

“MET EEN WOORDENBOEKJE VAN 4,95 STA JE MINDER VOOR LUL.”

Sony had het idee om een vertaalprogramma te maken voor de PSP. Microfoontje erbij en klaar is Kees. Alleen een heel beetje jammer dat het voor geen meter werkt.

Oké, leuk idee. Niels vroeg me om een verhaal te maken over Talkman waarbij ik in Amsterdam op zoek zou gaan naar leuke toeristen om vervolgens via Talkman te communiceren.

Ik zag het wel zitten. Beetje kletsen met chickies, interessant doen met die PSP en een fotograaf en wie weet kan Talkman nog wel voor mooie dingen zorgen. Het is per slot van rekening zomer en Amsterdam stroomt letterlijk over van de leuke meisjes die hier een weekendje komen om stoned door het van Gogh museum te lopen. Helemaal mijn doelgroep natuurlijk.

Om te beginnen haalde ik de UMD met de review versie van Talkman uit de verpakking en besloot een beetje te gaan oefenen. Je wilt natuurlijk niet voor lul staan bij die Zweedse chickies.

Dus zo gezegd zo gedaan. Talkman begint met een grote blauwe vogel die Max heet. Ik zag kort even een screenshot van hem voorbij komen bij het opstarten maar toen ik hem in de intro animatie zag, wist ik het eigenlijk al meteen: ik haat die Max.

MAX

De vogel heeft een tergend gevoel voor humor. Hij komt in zijn pyama van het toilet, zet de tv aan en begint te fantaseren dat hij een Talkman dansje doet voor een publiek van uitzinnige blauwe vogels. Het is de meest geforceerd grappig bedoelde intro die ik ooit heb gezien.

Dan begint het programma met een microfoon test. Ik moet “hello” zeggen in het Engels. Dat brengt me gelijk bij een van de vele minpunten van deze game: Talkman kent geen Nederlands. Blijkbaar geloofde Sony ook niet echt in het product en hebben ze niet eens de moeite genomen om een vertaling te maken. Ik zeg “hello” en de microfoontest is geslaagd. Goed zo. Tijd om een beetje aan het vertalen te slaan. Ongevraagd komt Max nog met een paar vervelende grappen en saaie opmerkingen. Hij slaat een golfballetje naar mijn hoofd en hij zegt dat hij zijn opa moet bellen. Het slaat echt nergens op.

FANCY A SHAG?

Max helpt je om snel de juiste vertaling bij de gesproken zin te zoeken.

Eerst moet je een situatie kiezen. Stonede Zweedse meisjes in de coffeeshop is geen situatie die Max kent. Het is de saaie vogel ook niet kwalijk te nemen.

Ik kies ‘Nightlife’, en omdat Talkman ook geen Zweeds kan, besluit ik me maar op Duitse meisjes te richten. Dan versta ik tenminste nog wat Max allemaal uitkraamt.

Ik ga aan de slag. Ik moet dus Engels tegen Max praten en hij komt vervolgens met een aantal zinnen waarvan hij denkt dat ik dat bedoel. Ik zoek de juiste uit en Max spreekt de zin uit in de gewenste taal. Ik probeer “how are you” en Max verstaat het gelijk. Hij komt ook niet met alternatieven op de proppen maar bij mijn tweede zin “Fancy a shag?” doet Max een aantal vreemde suggesties waaronder “how much is it?”. Ik heb toch nergens hoeven invoeren dat we in Amsterdam zijn?

I HAVE A BOMB

Ik kies een andere situatie, ‘In the plane’ heet het. Altijd leuk. “I have a bomb”, zeg ik. Het wordt vertaald met “I'll have the pork, please”. “We're going down” dan? Dat wordt vertaald met “how long untill we arrive”. Het lijkt er niet eens in de verte op.

Misschien moet ik ophouden met rare dingen zeggen en gewoon een echte vliegtuig zin proberen? “I'll have the chicken please” herkent Max gelukkig wel maar zijn vertaling laat te wensen over. Hij zegt: “Hunchen, bitte”. Een beetje kortaf maar het is al heel wat voor die blauwe slungel.

Na een uurtje proberen is het de enige goede vertaling die ik heb gehoord. Ja, je leest het goed. Na zeker meer dan tweehonderd pogingen heeft Max alleen “How Are you” en “I'll have the chicken, please” begrepen.

En dan kan ik maar één conclusie trekken: Max heeft een woordenschat die niet veel groter is dan die van een kleuter van vier.

Bovendien is er ook geen enkele mogelijkheid om woorden of zinnen los op te zoeken en ben je dus altijd aangewezen op de stomme voorgeprogrammeerde situaties die Talkman wel kent.

Na nog een flink aantal pogingen valt het muntje en realiseer ik me dat er gewoon geen manier is om Max iets nuttigs te laten vertalen, met andere woorden: Talkman is een leuk idee maar het werkt niet, en daarmee is het “spel” volledig nutteloos.

VOOR LUL

Hiermee zou ik de review kunnen afsluiten maar ik wil nog even vermelden dat er ook nog twee minigames zijn waar je je aan kunt irriteren.

De eerste is een spelletje waarbij Max zinnen zegt, die jij moet herhalen. Max geeft je dan een cijfer voor de kwaliteit van je uitspraak. Het is op niets gebaseerd natuurlijk want Max verstaat sowieso niet wat je zegt.

Het tweede spelletje draait om een paar zinnen die Max uitspreekt waar jij dan vervolgens de juiste betekenis aan moet geven. Het is niet leuk, de laadtijden zijn tergend en de hele onderneming laat me in verbazing achter. Hoe kan Sony deze rotzooi serieus uitbrengen en hier mensen voor laten betalen?

Ik ben uiteindelijk nooit meer met Talkman de stad in gegaan. Ik had nog een woordenboekje liggen van 4,95 en ik denk dat ik daar meer succes mee heb bij de Zweedse chickies dan met deze onzin. In ieder geval sta ik minder voor lul.

HALEN ALS:

- Je graag voor lul staat.
- Je hartje winter in je korte broek loopt.
- Je altijd doucht met je kleren aan.

TALKMAN =





MET WELKE GAMEHELD(IN) ZOU JE OP VAKANTIE WILLEN?


Ik zou graag met Super Mario in een klein tentje willen zitten om tot diep in de nacht over onze paddestoelen te praten.


Ik kan wel een chick noemen,maar dat is zo leeg. Dan liever Kratos, om een goed gesprek te hebben over oude Griekse trainingstechnieken.


Talim uit Soul Calibur III, die heeft zo'n snoezig koppie.

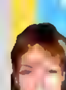

Lara Croft natuurlijk! Oh nee, die is veel te actief voor vakantie.


Een zelf ontworpen chick uit De Sims. En we kunnen elkaar niet verstaan, wel zo rustig.


Met Garrett uit Thief natuurlijk, kan ik eindelijk de kneepjes van het vak hands-on leren van de meester zelf!


Kasumi. Dan zou ik geen luchtbed en zwembandjes hoeven mee te nemen.


Met geen enkele, volgens mij zou dat maar een saaie vakantie worden.


Met Conker zou ik wel buffalo willen spelen aan de Spaanse costa's. Dat wordt vast lachen.

CONCLUSIE

TALKMAN
PSP
SONY / COLUMBIA TRISTAR
1 SPELER
OUT NOW

⊖ Dit mag je PSP überhaupt niet in!

OORDEEL: Talkman werkt niet. Na een uur proberen heeft het “spel” precies één zin goed geraden. Weet iemand wat 'hersenloze shit' is in het Zweeds?

21


BORIS

BORIS OP TALENCURSUS



Italianen schieten vogels voor consumptie. Goed idee!



Stecken Sie dieses Spiel bitte voll im Arsch!



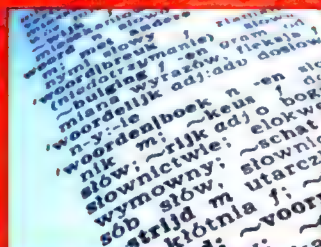
Kijk, dat zijn belangrijke vragen voor een man alleen.



Max in het vliegtuig. Je hebt toch vleugels, stupid!

VERTALINGEN VAN MAX

Om heel eerlijk te zijn hebben we wel gelachen met Talkman. Al was het alleen maar om het feit dat Max echt geen enkele vertaling goed had en vaak juist met vertalingen aan kwam zetten die het tegenovergestelde betekenden.
Hier een aantal voorbeelden.
In de categorie On the Beach vroeg ik aan Talkman *"do you mind if I take a piss in the sea?"*. Max vertaalde het met *"are the conditions any good today?"*.
Omdat er op het plaatje een grote haai op het strand ligt, leek het me zinvol om te vragen *"Is that a shark?"*. Max vertaalde *"Are there instructors who speak Spanish?"*
In de categorie Rental cars vroeg ik Max *"It's a total Loss"* te vertalen. De blauwe vogel kwam met *"How Much?"*. *"I have wrecked my Car"* wordt vertaald met *"where am I now"*. En zo kan ik nog wel een paar pagina's doorgaan.
Feit is dat Talkman voor geen meter werkt en dat is heel jammer want het idee is leuk.
Oh, overigens komt Max wel zelf met de oplossing. Op een gegeven moment zegt de vogel zomaar: *"I hate to admit it, but this may be a good time to try a dictionary"*.
Inderdaad.




Ijsselmeervogels aan de winnende hand zeker.

TALKMAN OP DE PSP: 'TOF HULPMIDDEL' OF 'JE BENT GESTOORD ALS JE DAAR MEE DE WEG GAAT VRAGEN'?

Dat laatste. Meisjes die geen Engels spreken zijn de moeite niet waard.

Zo'n chick ziet me al aankomen. 'Ik haal even mijn blauwe vogel uit mijn broek, dan kun je daar tegenaan praten.'

Dan maar in steenkolen Duits de weg vragen, maar niet door die blauwe vogel.

Tof hulpmiddel! M'n Maleis is namelijk nogal roestig.

Ik heb net tien minuten geleden Boris z'n verhaal gelezen, dat liet aan duidelijkheid weinig te wensen over. Bovendien ben ik degene geweest die Ivo Niehe z'n talen heeft geleerd.

Leuk idee, dat slecht is uitgevoerd.

Tof hulpmiddel, maar je bent gestoord als je daarmee de weg gaat vragen.

Het idee is leuk maar Talkman werkt voor geen meter.

Je bent gestoord. Een beetje handen en voetenwerk begrijpt iedereen... uuh je begrijpt wat ik bedoel.

ZOMER IS DÉ PERIODE OM OUDE GAMES NOG EEN KEER UIT DE KAST TE HALEN. WELKE VIJF WIL JIJ DAN OPNIEUW SPELEN?

1. Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Legend of Zelda: The Wind Waker
3. Legend of Zelda: Majora's Mask
4. God of War
5. Super Mario Sunshine

Pro Evo 5 (op de hard mode)
Resident Evil 4
God of War
Brothers in Arms: Earned in Blood
Unreal Tournament

1. Final Fantasy IX
2. Transformers
3. Oblivion
4. Metal Gear Solid 3 Snake Eater
5. Grand Theft Auto San Andreas

Euuh, ik ben eerlijk gezegd al blij als ik een beetje aan m'n stapel nieuwe games toe kom...

1. Colin McRae 2
2. Gran Turismo IV
3. Prince of Persia The Sands of Time
4. GoldenEye
5. Daytona USA

1. Super Smash Brothers
2. Harry Potter en de gevangene van Azkaban
3. Mario Kart
4. Nintendogs (Nelson zal wel vlooien hebben zo onderhand)
5. Conker

1. ICO
2. WarCraft III
3. Zelda: The Windwaker
4. Half-Life 1 (de Source versie)
5. Fahrenheit

1. World of WarCaft... hmm, die telt eigenlijk niet.
2. Resident Evil 4
3. Half-Life 2
4. Final Fantasy VII
5. Final Fight

1. StarCraft
2. Duke Nukem
3. Age of Empires 2
4. Counter-Strike
5. Tropico 2 (om in de sfeer te komen)

OPLOSSING PUDOKU

TOMB RAIDER LEGEND

JAN PLUNDERT RUÏNES IN 'T KLEIN

"VERGUISDE HELDIN BEWIJST ZICH OPNIEUW."

Op vakantie in Frankrijk, Italië of Griekenland bezoekt Jan graag ruïnes en opgravingen. Waarom? Omdat die goudzoeker nog steeds de ijdele hoop heeft ergens in een verborgen ruimte een eeuwenoude schat te vinden (of desnoods een verloren euro van een andere toerist).

Helaas, het echte leven is geen Dagobert Duck strip. Ik heb misschien wel te veel van die verhalen over die steenrijke eend gelezen, want bij iedere tempel slaat mijn fantasie op hol.

Ik was dan ook erg blij toen Lara Croft voor het eerst haar entree maakte in de wereld van computergames. Door mij in haar wulpse lijf te verplaatsen voelde ik mij Indiana Jones, schatgraver en lekker wijf tegelijk!

NIET UITGEKLEED

We weten inmiddels allemaal hoe de serie in een neerwaartse kwaliteitsspiraal terecht kwam. Maar het is inmiddels ook bekend dat Lara weer terug in vorm is. Miss Tomb Raider heeft haar plekje in de spotlights weer ingenomen na haar laatste game. En datzelfde avontuur (Tomb Raider: Legend dus) doet ze nog eens dunnetjes over op de PSP.

Alhoewel dunnetjes? Dit is alles behalve een uitgeklede versie van de PC/ consoles versie. De verhaallijn, de werelden, de acties, het leveldesign, Lara's moves... ze zijn allemaal van de partij.

Waren bij King Kong op PSP de levels en de actie op het scherm meer dan gehalveerd, hier schotelt Crystal Dynamics je zonder veel problemen de complete game op Sony's handheld voor. En da's een knappe prestatie.

TOMB RAIDER: LEGEND =



GESLAAGD

Grafisch is Tomb Raider: Legend zeer geslaagd. Vooral Lara zelf ziet er met haar moves (ook ingezoomd) nagenoeg gelijkwaardig uit als op de PlayStation 2. En aangezien zij de dragende kracht is en blijft van de game, is dat wel zo aangenaam.

Ook de levels komen erg dicht in de buurt van die van de PS2 en dat had ik niet verwacht. Natuurlijk oogt het wat korreliger en een tikje uitgewassen hier en daar, maar ik ken weinig PSP titels die met een dergelijke groots opgezet leveldesign komen aanzetten.

WEGTREKKERTJE

Jammer genoeg heeft de framerate af en toe last van een wegtrekkertje. Daardoor voelt TR: L op PSP een beetje als de allereerste Tomb Raider games waar de camera en het spel vaak net niet snel genoeg je acties konden volgen.

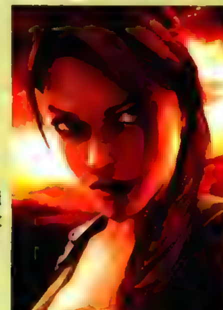
Ook het tweede pookje – het blijft een probleem met dit soort spellen op PSP – wordt gemist. Met vierkantje kun je de camera bijsturen en ook dit is alsof ik Tomb Raider 2 op de PC speelde.

Het went op den duur wel maar als je de game al in het groot hebt gespeeld, voelt het allemaal net wat minder vloeiend en soepel aan. En dus lazer je af en toe ouderwets in een ravijn of kuil met speren.

Echter, het avontuur als geheel blijft zeker overeind.

MEER LARA

Van Tomb Raider: Legend zijn inmiddels alweer meer dan 2,5 miljoen stuks verkocht en 't was daarmee een van de snelst verkopende games sinds tijden. Bij dat getal komen er met deze PSP versie vast nog een paar honderdduizend bij, en al helemaal als straks, eind dit jaar, de GC en DS versie uit gaan komen...



HALEN ALS:

- Als je net een PSP hebt en op zoek bent naar een spannend en onderhoudend actieavontuur.
- Als je geen hoogtevrees hebt en niet bang bent voor een tragere framerate en camera.
- Als je de "grote" versie nog niet gespeeld hebt.



Door: ToX1c-Soldier : "Is dat een touw uit je broek, of ben je blij me te zien?"



Door: =/R=: "Hoe zou jij kijken als Lara aan je ballen zat?"

CONCLUSIE

TOMB RAIDER: LEGEND

PSP
CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS / ATOLL SOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Uitgespeeld in tien uur.

Na zichzelf in het groot al bewezen te hebben, komt de verguisde actie-heldin er ook op de PSP redelijk af.

72



TOURIST TROPHY

„IK DIG TT OMDAT JE DOOR DE KLINISCHE SAAIHEID EN NEPPE A.I. GEEN FOUTEN MAG MAKEN."

J.J. HIJST ZICH IN 'T LEER



Het team achter de vermaarde Gran Turismo-serie komt met een motorracer. Er zijn immers zoveel mensen die zich graag in het leer hijsen...

TOURIST TROPHY VS MOTOGP 4

Effe opfokken met je appeltjes en peertjes, dit zijn beide realistische motorsimulaties. En motorracen is een dure hobby en dus is er geen geld voor twee games.
GRAPHICS: Polyphony's prestatie op de PS2 moet hoger worden ingeschat.
GAMEPLAY: MGP wint nipt, omdat er meer tegenstanders op de baan zijn en dat maakt de boel spannender.
SOUND: Gelijkspel. Motoren klinken in beide games zoals het hoort.
REALISME: Tuurlijk voelen de motoren in TT echt aan, maar het feit dat je in MGP (zie screen) met je lichaam mee moet sturen en de A.I. stukken beter is, brengt hen de winst.
A.I.: Polyphony moet zich de ogen uit hun Japanse hoofden schamen.
UITDAGING: Gelijkspel. MGP brengt pakkende sport en TT geeft je de beloning in vorm van de ultieme motor(en).
SEXAPPEAL: Motorracen is stoer en dat straalt MGP uit. TT is een ietwat klinische bedoening.
ONLINE: Polyphony beseft nog steeds niet dat online gaming bestaat...

UITSLAG: Tourist Trophy vs MotoGP4: **1 - 5**



Boris en ik kregen een jaar terug veel kritiek op onze acht voor Gran Turismo 4. GT behoort nu eenmaal tot de 'heilige games' waar niemand aan mag komen (andere voorbeelden: Metal Gear en Zelda). Niemand begreep toen dat ons cijfer voortkwam uit dezelfde verafgoding. Ook voor ons was de GT-serie 'heilig'. Maar van iets goddelijks mag je wonderen verwachten, en die bleven uit.
Polyphony verzandde in het reproduceren van een game die ze het jaar daarvoor ook al gemaakt hadden.
De concurrentie (EA, Microsoft, etc) zat echter niet stil, zij zorgden wel voor een fatsoenlijke A.I.. Zij gingen wel online (ook op de PS2). Zij pompten het aantal tracks en auto's omhoog (terwijl GT per deel achteruit gaat). Zij wisten een schademodel te produceren. Zij kwamen met nieuwe modes, waar GT vasthield aan de bejaarde 'Licentie-Time Trial-GT Mode' opzet.
En waarom? Is men lui bij Polyphony? Leest men de bladen niet? Ik begrijp het in ieder geval niet. Zulke hoogstaande technici en zo weinig vooruitgang. Zie hier de voedingsbodem voor onze acht en onderstaande 73.

TOURIST TROPHY =

SAAIE PORT

TT is een slechtere versie van GT4. Oké, er zijn kleine verschillen. Je rijdt op twee wielen (duh) en kunt geen motoren kopen, maar wint ze in een 1 vs 1 race. Voor de rest is het een saai uitgewerkte port.
Ik denk niet dat veel gamers zitten te wachten op races tegen maximaal drie opponenten (en lange tijd slechts 1 CPU op de baan). Of op een A.I. die net als in GT 4 rigide en oliedom is (CPU's volgen vaste patronen en beuken je omver als je op hun lijn zit), terwijl jij zelf geen fout mag maken, anders volgt een tijdstraf.

GEEN FOUTEN

Nu ontstaat de vreemde situatie dat ik het schijfje ondanks de vele trieste gebreken niet uit mijn PS2 kan halen. De weinige CPU's, de pittige moeilijkheidsgraad (vooral aan 750 en 1000 CC heb je je handen vol) en de neppe A.I. zorgen er onbedoeld voor dat TT een game voor freaks geworden is. Gasten die een complete dag besteden aan de winst van een tiende seconde. Die tevreden zijn met een realistische besturing, sleutelmogelijkheden en één enkele onfeilbare CPU, zodat je maximaal moet presteren. Ik ben zo'n gast. Ik dig TT omdat je door de klinische saaiheid en neppe A.I. geen fouten mag maken. Ik ben echter ook zo realistisch om te begrijpen dat ik daarin een van de weinigen ben. En ik begrijp ook dat het klinische eindresultaat niet het uitgangspunt zal zijn geweest toen Polyphony aan deze klus begon.
Ze hebben feitelijk gefaald, al ben ik er zelf best blij mee.



Door Brutal: Deze meneer uit België staat bekend als de rode snelheidsduivel.



Door !MelvinoS!: He kut! M'n portemonnee staat nog open!



Vanwege z'n onsportiviteit werd deze coureur door z'n concurrenten een reuze rat genoemd.

HALEN ALS:

- Je mensenvrees hebt en dus graag alleen op de baan rijdt.
- Je net zo'n grote racefreak bent als ik.
- Je houdt van pittig.

CONCLUSIE

TOURIST TROPHY

PLAYSTATION 2
POLYPHONY DIGITAL / COLUMBIA TRISTAR
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

30 uur heb ik met deze game gespeeld in een week tijd. Toen was het wel even genoeg.

Onbedoeld heeft Polyphony een ideale game voor mij gemaakt. Saai, klinisch en gericht op de man, de motor, de klok en de baan. Voer voor freaks.

73



WILL WRIGHT GEK OF GENIAAL?



„SPORE: DE MEEST AMBITIEUZE GAME OOIT"

Er is al veel gezegd, geschreven over en (laten we eerlijk zijn) gelachen om de nieuwe game van Will Wright: Spore. Maar Mister Sims had ook niks anders verwacht. 'Normale' games vindt ie namelijk saai.

ALS JE NIET ONLINE WILT

SPEELDUUR: 67 JAAR









Voor er misverstanden ontstaan. Ik sta niet te springen om Spore te spelen. De Sim Everything (de eerste codenaam!!!) staat mijlenver van mijn belevingswereld af. Op de afgelopen E3 lachte ik me kapot toen Will de paringsdansen van zijn zelfgemaakte neukende zesvoeters toonde... met een strak gelaat!

Maar toen ik uitgelachen was, begon het verhaal achter Spore me toch te fascineren. Ik herinnerde me opeens dat ik ook keihard gelachen heb toen Will Wright voor het eerst met The Sims kwam. Want wie wilde er nu met een virtueel poppenhuis spelen? Nou, best veel mensen bleek later...

VERBIJSTEREND

Daarom trachtte ik te achterhalen wat Wright precies met Spore wil bereiken. Ik kan je nu al verklappen dat het antwoord verbijsterend is.

Als Wright er namelijk in slaagt zijn beloften waar te maken, dan zouden we hier wel eens te maken kunnen hebben met de eerste game waar je een heel leven aan kunt wijden. Een heel mensenleven that is...

SIM EVERYTHING

Spore werd in het begin Sim Everything gedoopt. Wright streeft namelijk naar de ultieme RPG/Simulatie/RTS-game.

Waar veel developers al blij zijn als ze een of twee stages kunnen uitwerken, laat Wright je in Spore alle zes de stages doorlopen. Je begint als eencellig diertje in een soort tutorial en leert de basic skillz.

In de Creature Stage ontwerp je een eigen creatuur. Tien à vijftien generaties verder kun je proberen en volk te vormen (Tribal Stage). Is je volk sterk genoeg dan is het tijd om een stad te bouwen (City Stage).

Is jouw stad/beschaving sterk genoeg, dan wordt het tijd voor dominantie op de planeet waar je woont (Civilization Stage). Tenslotte kun je met jouw machtige volk proberen een andere planeet in het sterrenstelsel te veroveren (Space Stage). En je hebt daarbij ook nog eens behoorlijke keuzevrijheid.

MASSIVELY SINGLEPLAYER

Oké je kunt wellicht een game maken die zo uitgebreid is dat ie feitelijk niet uit te spelen valt (zie kader 67 Jaar), maar blijft zo'n game wel leuk?

Ja, zegt Wright, dankzij mijn online plan dat totaal anders functioneert dan de huidige RPG/SIM/RTS games als World of WarCraft / The Sims Online / Rome Total War.

Wright wil dat de speler niet langer afhankelijk is van de vervelende menselijke grillen van andere gamers: campers, lege plekken, cheaters, vandalen etc. Spore werkt daarom met downloads. Elke keer als je online bent, slingert de game jouw offline vorderingen (verbeteringen creature / spacehips / stad) online en downloadt hij tegelijk vorderingen van andere spelers naar jouw spel. Wat zoveel wil zeggen dat iedere keer de ontwikkelingen op al die planeten verfrist worden. En daar kun jij dan weer tegen gaan spelen. De CPU neemt de A.I. van de creaties van andere spelers op zich. Wright belooft ook dat het spel altijd rekening houdt met jouw kracht en nooit een creatie die verder is dan de jouwe in jouw wereld plaatst.

Tel daarbij op de beloftes voor oneindige mogelijkheden bij het creëren van jouw creatuur, de mogelijkheid om alle creatures/planeten op cards te printen (Spore card game), een grafische afwerking die WoW in de schaduw zet en het lachen vergaat je wel.

De tijd zal nu leren of Wright die grote woorden waar kan maken...





SCHEMA

- CELL STAGE
- CREATURE STAGE
- TRIBAL STAGE
- CITY STAGE
- CIVILIZATION STAGE
- SPACE STAGE

WORLD CYBER GAMES 2006

DE NATIONALE FINALE

CLUB OFF CORSO
KRUISKADE 22 ROTTERDAM
(VLAKBIJ CS)
WWW.OFFCORSO.NL
AANVANG 18:00

31 AUGUSTUS CLUB OFF CORSO - ROTTERDAM



Van 18 tot en met 22 oktober wordt in Monza het meest prestigieuze gametoernooi ter wereld gehouden: de World Cyber Games. Bijna tachtig landen strijden om medailles en een prijzenpot van een kleine half miljoen dollar! Oranje zal met tien man aanwezig zijn.
Wie die tien man zijn, wordt op 31 augustus tijdens een groots eSports-gala bepaald. En jij kan daar gratis bij zijn!

De afgelopen maanden zijn er zes voorronden gehouden in The Game Syndicate. Voorronden waarin bepaald werd wie zich de beste vier gamers/clans mochten noemen bij Need for Speed: Most Wanted, FIFA 2006, WarCraft 3: Frozen Throne, Project Gotham Racing 3, Dead or Alive 4 en Counter-Strike. Op 31 augustus strijden deze top-gamers in de Final Four om de tickets naar Monza, want alleen de allerbesten worden daar naartoe uitgezonden.
De halve finales worden overdag gespeeld zonder publiek. 's Avonds is de grote finale voor een volle bak. Een finale die jij gratis kan bijwonen.

EERSTE eSPORTSGALA IN NEDERLAND

- Locatie: een van de mooiste nightclubs van Nederland
- 900 Man publiek, 100 VIP's
- Top Nederlandse gamecommunity aanwezig
- Spektakel op podium met DJ, VJ, filmschermen, babes, special effects
- Per spel commentaar van experts
- Live opnames Gamekings
- Speel zelf op Xbox 360's
- Free goodies

GRATIS KAARTEN

MAIL NAAR KAARTEN@WCG2006.NL

DE DEELNEMERS

Tot nu toe heeft Nederland met voetbal weinig klaar kunnen maken op de WCG. Net zoals Oranje op het WK. Maar wie weet komt er dit jaar verandering in.
De voorronden lieten in ieder geval veel close matches zien, dus we gaan uit van een bloedstollende finale.

PROJECT GOTHAM RACING 3



Arthur Vankan aka King Tuur
Alexander Vankan aka Alex V
Wouter van Someren aka Handewasser
JimPaul Hertroijs aka JeePee

Man-to-beat bij PGR3 is King Tuur, de 17-jarige Brabander die al een aantal jaar internationaal huishoudt op de Xbox. Tegenstand komt mogelijk van zijn eigen broer. Hun pa en ma moeten wondergenen hebben...

FIFA 2006



Mark Schalken aka KnightS*vnX
Gerard Renes aka KnightS*Soul
Robert van Kleeff aka H2KIRvK
Patrick Rol aka H2KIRollo

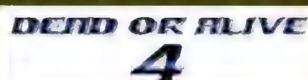
WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE



Manuel Schenkhuizen aka 4K^Grubby
Kevin van der Kooi aka fnatic.RotterdaM
Tjakko Cazander aka IDoNot Agree
Gert-Jan Deen aka Vis^iZi

Met dit spel behoort Nederland tot de absolute wereldtop.
Met dank aan Manuel Schenkhuizen, een van de weinige gasten in Nederland die kan leven van het gamen. Hij is dus de grote favoriet. Maar de concurrentie komt eraan. Met name Kevin van der Kooi is een geducht outsider.

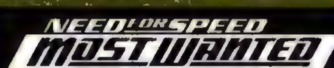
DEAD OR ALIVE 4



Ian Arsadiwirja aka ool GARUDA loo
Wouter Strankinga aka Knights*Krye
Pascal A.J. Wientjes aka Knights*Doku
Luciano Berghout aka LongShot

Als de voorronden een ding lieten zien, dan is het dat dit mogelijk een van de spannendste finales van de avond gaat worden. Want alle vier de fighters hebben brute skillz. Spektakel gegarandeerd!

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



Laurens Hoek aka H2k.DjiTH
Stefan Timmermans, aka serious.MaDDoG
Steffan Amende aka Steffan
Ivan Barend, aka Genemirx

Een van de meest gespeelde racegames in Nederland kent logischerwijs ook sterke spelers. Tot nu toe kwam Stefan Timmermans meestal als eerste over de finish, maar de voorronden wezen uit dat de concurrentie hem op de hielen zit.

COUNTER-STRIKE



Conzto
Digital-Plasa
Fture-Gaming
Pact-Gaming

De Conzto clan is duidelijk favoriet bij de bookmakers, alleen al omdat zij internationale ervaring hebben. Maar vlak de overige drie clans niet uit. Vooral Digital-Plasa heeft aangetoond dat men over tactieken bezit die Conzto kunnen schaden.

KAARTEN FINALE WCG GRATIS!!!

De kaarten voor de nationale finale van de WCG zijn volledig gratis. Het enige wat je moet doen om binnen te komen, is een mailtje sturen naar kaarten@wcg2006.nl Wij sturen dan rond 20 augustus een mail met een persoonlijk nummer terug. Let op!
Per mail mogen twee mensen zich opgeven. Zorg daarom dat je altijd jouw eigen naam en de naam van je vriend(in) in de mail zet.
Mail wel snel, want vol = vol!

DIFFIC

ZWAAR ZWOEGEN IN VIDEOGAMES – EEN MOEILIJK ONDERWERP

"DE CASUAL GAMER IS EEN MIETJE! LANG LEVE DE HARDCORE

Een te hoge moeilijkheidsgraad... Of we nu willen of niet, we krijgen er allemaal wel eens mee te maken. Jurjen en Steven bogen zich over dit nog steeds moeilijk bespreekbare maatschappelijke probleem en doen er hun zegje over.

Een rood aangelopen hoofd met een van pijn vertrokken grimas. Dan plotseling, een hartstochtelijke vloek. Gevolgd door een diepe zucht en een hopeloos 'nee, nee, nee, niet nog eens!'
En toch bevindt Jurjen zich niet op de stenen vloer van een Oost-Europese verhoorkamer. Welnee, hij zit gewoon thuis, gedragen door het comfortabel warme pluche van zijn brede zetel. Zijn voetjes heeft hij op de hocker gelegd. Hij is zich aan het ontspannen, zegt ie. Dat doet hij door Super Monkey Ball te spelen. De Expert Levels.
'Neeeeeee! Niet nog eens!'

RAAR VOLK

Wij gamers zijn een raar volk. Wat doen we onszelf toch aan? Gewone mensen ontspannen zich met een leuk boek, kijken een film of gieten zich vol sherry. Die hoor je alleen vloeken als de fles leeg is. Terwijl wij gamers kiezen voor allerlei ingewikkelde opdrachten om onze hersenen te pijnigen en ons reactievermogen tot het uiterste te beproeven.
Het 'afgaan' en sterven van duizenden virtuele doden nemen wij daarbij voor lief. Sterker nog, het is een basiswens van elke gamer, dat hij niet zomaar naar het eindbeeld toe kan wandelen maar dat er werkelijk van alles verkeerd kan



Casual gamers worden gillend gek van een game als Battletoads.

en zal moeten gaan. Hij wil toch op z'n minst een paar keer het Game Over-scherm hebben gezien voordat hij de game heeft uitgespeeld. Een raar volk indeed.

GILLEND GEK

Vroeger was alles beter, maar niet heus. Het leven van een gamer was toen namelijk veel zwaarder. En niet alleen doordat spellen vaak niet gesaved konden worden, en games als Mega Man (met eindeloze, woest moeilijke levels) en Teenage Mutant Ninja Turtles (een complexe en levensgevaarlijke bovenwereld) biedt toegang tot zo'n dertig krank-

De kracht van moeilijke games is wat mij betreft gemakkelijk te verklaren. Des te meer moeite je voor iets moet doen, des te bevredigender is het als je slaagt. Het is vooral de populariteit van games dat ervoor heeft gezorgd dat spellen vandaag de dag zoveel makkelijker zijn dan vroeger. Pak een willekeurige platformer uit de acht of zestien bit periode (bij voorkeur de acht bit periode) en probeer daar maar eens doorheen te komen. Games als Ghosts 'n Goblins, Super Mario Bros, Mega Man en Castlevania zijn allemaal ongelooflijk moeilijk volgens onze huidige standaards. Liep iemand daar vroeger over te zeiken? Nee, deze titels staan stuk voor stuk bekend als klassiekers. Conclusie? De casual gamer is een mietje! Lang leve de hardcore gamer!

MOEILIJK! LEGEND OF ZELDA (NES)

De allereerste Zelda was niet alleen supermoeilijk door de overdaad aan onvoorspelbaar bewegende vijanden die heel gemakkelijk de hartjes uit Link zijn lijfje konden rammen, de game was vooral zo pittig door de even originele als vindingrijkheid vereisende puzzels.
Tegenwoordig is het algemene kennis dat een deur in een grot wel eens kan openschuiven als je een steen verschuift maar omdat Legend of Zelda pionierde in dit soort ideeën, moest de onbevangen gamer hier nog helemaal zelf op komen.
Daarbij gaf de game ook veel minder hints dan latere Zelda's. Er zaten bijvoorbeeld geen barsten in een muur om aan te geven dat ie kapot kon, dus was je gedwongen elk stukje muur met bommen te bewerken om alle geheimen in de forse spelwereld te openbaren.
Had je dan eindelijk het negende level voltooid en de prinses gered, dan wachtte je een tweede, nog veel moeilijker avontuur.





Super Monkey Ball, een soort van Oost-Europese martelkamer.

CULTY

GAMER! ”

WHAT THE FUCK?



MOEILIJK! NINJA GAIDEN (XBOX)

Je kunt natuurlijk geen stuk schrijven over moeilijke games zonder Ninja Gaiden te noemen. Nou is dit niet eens per se een van de moeilijkste games alle tijden, het komt met name door het gebrek aan moeilijkheid bij de meeste andere games van de laatste jaren dat de uitdaging die Ninja Gaiden biedt zo opvalt. En eerlijk is eerlijk, het is ook wel een eerbetoon aan het origineel, dat eveneens erg pittig was.
Toch vind ik het persoonlijk schokkend dat zoveel mensen zeuren dat de game te moeilijk is. De leercurve is namelijk perfect. Als je een nieuw level binnenwandelt is er een grote kans dat de gewone vijanden je om zeep helpen, totdat je hun aanvallen doorziet en een strategie bedenkt. Hetzelfde geldt voor de eindbazen, met Alma als perfect voorbeeld.
Inderdaad, het kost een aantal pogingen voordat je enigszins begrijpt hoe je haar moet aanpakken. Maar zeg nou eens eerlijk, een eindbaas die je in de eerste poging meteen verslaat is toch geen eindbaas. Waar is de spanning? Waar is de uitdaging? Ik vind God of War een geweldig spel, maar de afwezigheid van uitdaging zorgt ervoor dat deze game wat mij betreft in de schaduw staat van Ninja Gaiden.





Resident Evil 4: een zondagmiddagwandelingetje...



Een écht uitdagende griezeltrip is het ruim twintig jaar oude Ghosts 'n Goblins.

MOEILIJK! F-ZERO GX

Wat kan nog frustrerender zijn dan een moeilijke game? Een moeilijke racegame! Want bij een racegame is het meestal niet zo dat je gewoon doodgaat en weer opnieuw begint vanaf je laatste checkpoint. Je kunt al tien minuten aan het racen zijn, op de positie liggen die vereist is om te winnen, en dan plots op het laatste rechte stuk worden ingehaald door een tegenstander die een boost heeft gescoord die jij onverhoopt miste. Dan blijkt dit ook nog eens de tegenstander te zijn die je voor moest blijven om de nummer één positie te behouden in een cup bestaand uit vier wedstrijden, en de vernedering is compleet.
Combineer dit met de bizarre snelheid en banen van F-Zero GX alsmede de vereiste concentratie en discipline om alles te unlocken, en de meeste gamers haken gefrustreerd af. Slaag je hier echter wel in dan ben je natuurlijk helemaal het mannetje.



Vroeger werd ik echt helemaal blij van moeilijke games. Ik werd ook vaak door andere mensen gevraagd om hen voorbij de pittigste stukjes te helpen.
In de loop der jaren is mijn frustratietolerantiegrens echter aanzienlijk gedaald. Tegenwoordig speel ik het liefst iets wat er wél lekker bruut en zwaar moeilijk uitziet, maar dat stiekem eigenlijk helemaal niet is. God of War, Resident Evil 4, veel moeilijker hoeft het van mij niet te worden. Voor Monkey Ball maak ik graag een uitzondering, al zijn die Expert-levels mij toch ook wat te gek.

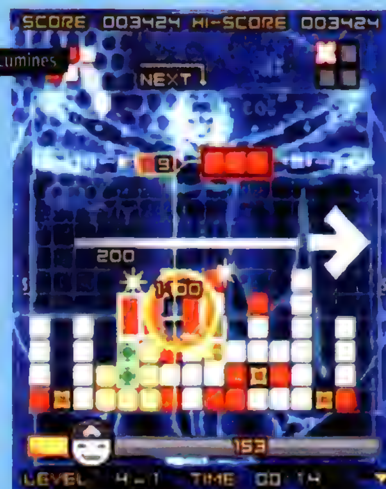
[illegible] pittige leveltjes) dus in één sitting met een beper[illegible] levens doorl[illegible] moesten w[illegible]en. [illegible] games [illegible] [illegible]er gewoo[illegible]ker. [illegible] maar een[illegible] [illegible]ads in [illegible] en probeer [illegible] levelt[illegible] uit te spelen. Als hedendaagse gamer word je daar gillend gek van, en dat zijn wij er destijds ook van geworden.

SLOFFEN

Maar toch, de [illegible] voldoening als de helse klus dan eindelijk geklaard was (als een moeder na een drie dagen durende bevalling) maakte alles goed. [illegible]aarbij dwong de hoge moeilijkheids[illegible]aad van genoemde games ons ook [illegible] bloedserieuze en werkelijk diep[illegible]de relatie met zo'n spel aan te gaan. Dat gevoel missen we nog wel eens als we een zondagmiddagwandeltochtje als Resident Evil 4 op onze sloffen voltooien.
Als je die laatste zin niet helemaal begrijpt, omdat je die game toch als behoorlijk pittig hebt ervaren, ben je bij deze veroordeeld tot het voltooien van een wérkelijk uitdagende griezeltrip: probeer Ghosts 'n Goblins eens.

MOBILE GAMING

Waarom gaat Power Unlimited zich opeens weer met de mobile games sector bemoeien? Simpel, de mobile games zijn er de laatste tijd kwalitatief behoorlijk op vooruit gegaan en de markt van 'telefoonspelletjes' dient ook steeds serieuzer genomen te worden.

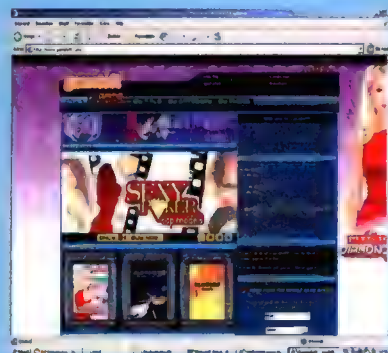




Ga maar na, vorig jaar is er voor twee miljard dollar aan mobile games verkocht en tegen 2010, zo voorspelt het gezaghebbende onderzoeksbureau Screen Digest, zal er wereldwijd maar liefst zeven miljard dollar in de mobile games industrie omgaan.

GEEN GEDOE

Mobile games zijn dus booming en het gekke is, dat tot nu toe slechts tien procent van de mobiele telefoon bezitters games downloadt, kun je nagaan.



Waarom wordt er zo weinig gedownload? Vermoedelijk omdat men nog steeds in de veronderstelling leeft dat het downloaden van games een heel gedoe is en omdat veel mensen denken dat je gelijk aan contracten en dergelijke vastzit.

De werkelijkheid is anders. Via mobile game sites als www.gameloft.com (zie screen links) of www.overloaded.com kun je op een heel eenvoudige manier een game op je mobieltje zetten. Je surft simpelweg naar de site, kiest de game uit die je wilt, bekijkt of jouw toestel de game af kan spelen en volgt de instructies op het scherm. In veel gevallen is het een kwestie van twee SMS'jes sturen om een link te ontvangen, deze klik je aan en de game wordt direct op je mobiel gezet. Vervolgens plaats je de game in het daarvoor bestemde mapje en voor een Eurootje of vier is Kees klaar.

HOMEPAGE

Ook zijn er veel telefoonfabrikanten met een eigen homepage waar je op een net zo gemakkelijke manier games kunt downloaden. Samsung heeft bijvoorbeeld de Samsung Funclub, waarmee je via de browser van je telefoon gemakkelijk een game selecteert die je vervolgens voor een Euro of vijf op je telefoon zet.

Dat is op zich een verwaarloosbaar bedrag vergeleken met een GBA of DS game. Terwijl de games echt volwaardige spellen zijn, denk aan Lumines, Sonic of Virtua Tennis.

Titels die vanaf de consoles zijn overgezet naar de mobieltjes, en vrijwel niets aan kwaliteit hebben ingeboet.

BEHELPEN

Natuurlijk blijft het gamen op je telefoontje een beetje behelpen. Het schermpje is klein en de besturing is in veel gevallen behoorlijk lastig. Daar komt echter wel bij dat er momenteel een heleboel spellen in productie zijn die speciaal voor de mobiel gemaakt worden.

Het grootste en meest succesvolle voorbeeld is Skipping Stone een spelletje dat draait om timing en dat met slechts één vinger gespeeld kan worden. Maar ook een

GAMES

VIRTUA TENNIS

SEGA - GLU MOBILE - WWW.ITONE.COM





Zeer vermakelijk tennisspel, dat zowel met het pookje als met de toetsen gespeeld kan worden. Wij gaven de voorkeur aan het spelen met de toetsen, aangezien je op deze manier gemakkelijk en snel je personage over de baan kan verplaatsen.

Virtua Tennis is behoorlijk uitgebreid met verschillende toernooien, die je bij winst geld opleveren. De verdiende centen kun je vervolgens weer steken in betere tennisrackets en nieuwe outfits.

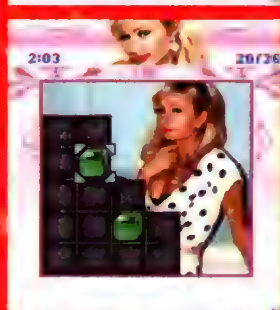
Minpunten zijn dat het spel wat traag loopt en de moeilijkheidsgraad iets te laag ligt.

SCORE 7
KOSTEN: ± € 5,-

PARIS HILTON'S DIAMONDQUEST

GAMELOFT - WWW.GAMELOFT.COM





Puzzelspelletjes lijken het beste geschikt voor de mobieltjes. Zo ook Paris Hilton's Diamond Quest.

In feite is dit spel niets meer dan Zoo Keeper maar dan met diamandjes. Maak dus rijtjes van drie of meer van dezelfde kleur om ze weg te toveren. Dat kan horizontaal en verticaal waarbij je natuurlijk zo kunt schuiven om combinaties te creëren.

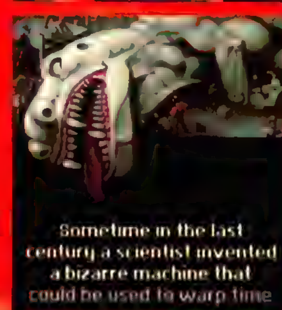
Dat Paris je steeds oppept na afloop van een gehaalde level is leuk, de foto's die je kunt vrijspelen wat minder. Maar goed als puzzelspel is het perfect voor alle zusjes met geblingde telefoontjes.

SCORE 7
KOSTEN: ± € 4,50

THE CHAOS ENGINE

GAMELOFT - WWW.GAMELOFT.COM





In nummer 10 van 1994 schreven wij over The Chaos Engine: "Geniale shoot'em up in bovenaanzicht, van de Bitmap Brothers.

De kunstmatige intelligentie is ontzettend tof, bovendien blijf je gedurig nieuwe dingen ontdekken.

Speelbaar op drie niveaus en met achtergrondmuziek."

Anno 2006 sluit ik me hier helemaal bij aan, zeker op de mobiel. Speel hem echter wel met het geluid uit, dat is anno 2006 een tikkeltje tergend.

SCORE 7
KOSTEN: ± € 4,50

(games werden getest op een Sony-Ericsson D750i en een Samsung SGH-E900)



ON THE MOVE


Final Fantasy

spel als de RPG Elven Chronicles (dat als een soort Final Fantasy speelt) toont aan dat gamen op je mobiel een vette ervaring kan zijn.
En dat is nog niet alles; grote uitgevers (Ubisoft, EA en Square-Enix) hebben al aangegeven dat ze grote franchises over zullen zetten naar de mobieltjes. Denk dan aan FIFA, Need for Speed, Assassin's Creed, Splinter Cell en Final Fantasy.
En daarom vinden wij dat we de mobile games markt vanaf dit nummer maar eens wat nauwlettender in de gaten moeten gaan houden...



Skipping Stone



MEEST IRRITANTE RINGTONE

Axel F van Crazy Frog



INBOX

Wil je weten waar je gemakkelijk en zonder rompslomp games vandaan haalt of hoe je van die stomme ringtones afkomt...
Stuur deze en al je andere vragen over je mobieltje, naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Mobile Games en we zullen je vragen in de PU beantwoorden.

MaffeMugShot



Hiernaast vind je een gamecharacter en [illegible] het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af.
Wij nemen alvast de aftrap.

Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (doormiddel van blue tooth, memory-card of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot De leukste inzending krijgt een ereplaats in het blad en wint Metroid Prime: Hunters voor de DS.



NEWS...

Samsung heeft een tof apparaat in productie: de SPH-B5200 Gaming Phone. De grote vraag is echter, wanneer en of deze mobiele telefoon naar Nederland gaat komen. Het ding ziet er in ieder geval gelikt uit.



Zaterdag 10 juni vond in de Orange Shop in Rotterdam het event Sonic Gamer 2006 plaats. Een competitie om te zien wie het beste is in de PS2 game Sonic Riders. De winnaar won meerdere toffe prijzen, een heuse Sonic bokaal en een ticket naar het Electronic Sports World Cup dat van 30 juni tot 2 juli plaatsvond in Parijs. Al waar hij zal gaan strijden om de beste Mobile Sonic gamer van de wereld. Winnaar werd Vatan Huzeir die dus in Parijs deelnam aan de Electronic Sports World Cup. Volgende maand kijken we nog even terug op hoe hij het er vanaf bracht.



Vind je het ook zo irritant om te bellen terwijl andere mensen meeluisteren? Hier hebben we de oplossing: de draagbare telefooncel. Je staat alleen wel gigantisch voor lul...



Sam Garfield heeft het voor elkaar gekregen om een Nokia 3200 telefoon in een standaard NES controller te proppen. Het heeft hem heel wat uurtjes hacking gekost maar dan heb je ook wat. Namelijk een hele lelijke telefoon.



In Japan heeft Bandai Namco onlangs Tales of Wahrheit gelanceerd, het gaat om een nieuw avontuur in de 'Tales of' serie, ditmaal dus voor je mobieltje. Het betreft een Japans rollenspel, waarbij de gevechten realtime plaatsvinden. Iedere maand zullen er nieuwe episodes te downloaden zijn, zodat het avontuur zal uitgroeien tot gigantische proporties. Het spel zal vooralsnog niet in Nederland verschijnen.

VOORUITBLIK

ELVEN CHRONICLES

VERWACHT: ZOMER 2006

In mobieltjes land is het lastig om in een vroeg stadium aan games te komen. Verrassend dus dat het tijdens de opzet van deze rubriek gewoon in één keer lukte.

Ik zocht contact met de ontwikkelaar van Elven Chronicles, een rollenspel voor de mobiele telefoon dat ik er veelbelovend uit vond zien; en wat denk je, binnen een week zat er een speelbare code in mijn mailbox. Dus ik zette hem even over op de Nokia N70, die ik onlangs heb ontvangen, om me onder te dompelen in de wereld van Elven Chronicles.
Er is nog veel onduidelijk over het verhaal en de code die ik speelde zat nog vol bugs maar wel werd duidelijk dat het er erg vermakelijk aan toe zal gaan.
Het is een typisch oldschool Japans rollenspel, waarbij ik doel op de random battles en de menugestuurde gevechten. Je kiest dus aanvallen of magie en naarmate je meer tegenstanders doodt, stijg je in level en dus ook in kracht.





In een dorpje kon ik een uitrusting en goederen aanschaffen, waarna ik van iemand een opdracht kreeg. Of ik even wat monsters wilde verslaan...
En zo ging het opdrachtje voor opdrachtje door.
Ik vraag me dan ook af in hoeverre dit een compleet rollenspel gaat worden, waarschijnlijk zullen we de game we straks alleen in episodes kunnen downloaden. Zodat je uiteindelijk een heel groot rollenspel op je mobieltje kunt spelen.

VERWACHTING: Ik hoop op een uitgebreid rollenspel, maar ik verwacht een in delen opgehakt avontuur.

GAMEXPO
+
POWER UNLIMITED
GAMEPLAY
=
GAMEPLAY
2006

HET GROOTSTE GAMESEVENT OOIT IN DE BENELUX
24, 25 & 26 NOVEMBER
JAARBEURS UTRECHT

CHECK
WWW.GAMEPLAY.NL!

Computer idee
CREATIVE
GAMES · GEAR · GADGETS games guide
MAXIM
GAME KINGS
X-Fi
WCG WORLD CYBER GAMES
SAMSUNG
pcm PERSONAL COMPUTER MAGAZINE

DE GROTE POWER UNLIMITED STRATEGY SPECIAL

Trillend van opwinding kwamen Jan en Boris aan op Schiphol. Vlucht KL 641 uit Los Angeles was nauwelijks geland of de twee stoere gamejournalisten kwamen naar buiten gesprint, renden op Ed af en schreeuwden in koor: "we willen een RTS special in de volgende PU!"

Real-Time Strategy is een raar genre. Je haat het of je houdt er van. Binnen de Power Unlimited zijn er twee experts: Jan en Boris. De een is wat meer geïnteresseerd in resource management en de ander houdt van hakken met zoveel mogelijk soldaten.
Hoe heeft dit RTS genre hun leven en carrière als gamesjournalist beïnvloed? Dat en nog veel meer lees je in deze zes pagina tellende RTS special...

WAAROM VINDEN JAN & BORIS STRATEGY GAMES ZO TOF?

WAT IS JE EERSTE RTS ERVARING?

JAN: Dune II. Het was de eerste game waar ik speciaal een geluidskaart voor kocht. Ik hoorde soldaatjes tegen me praten. Door mijn boxjes schalde het "Yes sir!" en ik werd gek.
BORIS: Toen ik Command & Conquer voor het eerst zag, was ik verkocht. Ik heb de game een jaar lang elke dag gespeeld.

WAAROM WAS DAT ZO BIJZONDER?

JAN: Het idee om als een almachtige generaal met een muiscursor legers aan te sturen, basissen tot puin te bombarderen en de vijand uit te roeien tot de laatste man, appelleert aan de fantasie van ieder jongetje.
BORIS: Als kind speelde ik graag met soldaatjes. Ik maakte een heel slagveld na en ik kon uren fantaseren hoe de strijd zou lopen. Games zoals C&C en Dune II tilden spelen met soldaatjes naar een compleet nieuw niveau en ik heb vandaag de dag net zoveel plezier met games als Total War en Age of Empires als ik toen met plastic soldaatjes had.

WAAROM ZIJN RTS GAMES ZO LEUK?

JAN: Het is fantastisch om een grote basis op te bouwen met een sterk uitgebalanceerd leger en daarna bij de vijand keihard toe te slaan. Bovendien heb ik hier mijn eerste economische levenslessen opgedaan. Zie je een goudmijn? Leeghalen die handel!
BORIS: RTS games zijn goed voor je. Net als Brain Training stimuleren ze de pre-frontale cortex en leren ze je om problemen op een constructieve manier op te lossen, namelijk met geweld. Bovendien is het gewoon vet om met een divisie tanks een pittoresk Frans dorpje plat te walsen.

IN WELKE SERIE HEB JE DE MEESTE UREN IN GESTOKEN?

JAN: De singleplayer van Rome: Total War en de multiplayer van WarCraft II en WarCraft III. Online was ik heer en meester en verpletterde ik al mijn vrienden met mijn Orc legers. Mensen spraken daarna weken niet meer met me.
BORIS: De Total War serie. En dat komt voornamelijk door Rome dat ik nog regelmatig speel. Ik kan niet wachten op Medieval 2.

ALLTIME TOP 5

1. **WARCRAFT II:** Mijn liefde voor Orcs werd hier uitgekristalliseerd. Bovendien was de game perfect in balans.
2. **ROME: TOTAL WAR:** Het feit dat Boris besmuikt moest toegeven dat Creative Assembly' s meesterwerk beter was dan Imperial Glory staat me nog vers in het geheugen.
3. **COMMAND & CONQUER:** Red Alert. [illegible] en snelle gameplay.
4. **TOTAL ANNIHILATION:** Een game die zijn tijd technisch en inhoudelijk ver vooruit was. Een mijlpaal in het genre.
5. **AGE OF MYTHOLOGY:** De gameplay van Age of Empires vermengt met mythen en fabels. Waanzinnig!

WarCraft II

ALLTIME FLOP 3

1. **STAR WARS: FORCE COMMANDER:** De zwalkende camera en verknipte controles maakten me kotsmisselijk.
2. **COSSACKS 2:** Veel te lang in ontwikkeling, en daardoor links en rechts ingehaald door de concurrentie. Pijnlijk.
3. **ARMY MEN RTS:** Strategie voor debielen.

Star Wars: Force Commander

ALLTIME TOP 5

1. **ROME TOTAL WAR:** De BBC heeft [illegible] een hele serie om deze game heen gemaakt. Dat zegt eigenlijk al genoeg.
2. **STARCRAFT:** Nog nooit was een game zo goed uitgebalanceerd.
3. **COSSACKS:** Toen Cossacks uitkwam werd iedereen weggeblazen. Meer dan 10.000 units. En die enorme maps waren echt vet.
4. **C&C:** Red Alert: Het C&C succes werd nog veel groter met deze fantastische opvolger.
5. **AGE OF EMPIRES 2:** Deze topper mag gewoon niet ontbreken in een top 5.

Rome Total War

ALLTIME FLOP 3

1. **COSSACKS 2:** Wat een teleurstelling. Afgeraffelde schijt-game.
2. **[illegible] 2:** Werd ooit met veel tamtam gebracht maar stelde zwaar teleur door technische problemen.
3. **GROUND CONTROL 2:** Na het goede eerste deel volgde een slechte opvolger.

Cossacks 2

RTS STAMBOOM

= VORSTELIJKE GAME

"DUNE II WORDT GEZIEN ALS DE GRONDLEGGER VAN HET RTS GENRE."

DUNE II: THE BUILDING OF A DYNASTY
(WESTWOOD 1992)

COMMAND & CONQUER
(WESTWOOD 1995)

DUNE 2000
(WESTWOOD 1998)

Dune 2000. De opvolger van de Moeder aller RTS games.

C&C: RED ALERT
(WESTWOOD 1996)

Z
(BITMAP BROTHERS 1996)

TOTAL ANNIHILATION
(CAVE DOG 1997)

KRUSH, KILL 'N DESTROY
(BEAM SOFTWARE 1997)

"KKnD IS MISSCHIEN WEL DE SLECHTSTE C&C RIP-OFF OOIT."

DARK REIGN
(AURAN 1997)

SUDDEN STRIKE
(FIREGLOW GAMES 2000)

C&C: RED ALERT 2
(WESTWOOD 2000)

DOGS OF WAR
(SILICON DREAMS 2000)

C&C: TIBERIAN SUN
(WESTWOOD 1999)

SUDDEN STRIKE II
(FIREGLOW GAMES 2002)

C&C Tiberian Sun. Een van de meest succesvolle RTS-series aller tijden is Command & Conquer.

C&C: GENERALS
(EA, 2003)

BLITZKRIEG
(NIVAL 2003)

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH
(EA, 2004)

CODENAME: PANZERS - PHASE 1
(STORM REGION 2004)

"ALS WE DE TIJD DIE WE MET AL DEZE GAMES OP DE REDACTIE HEBBEN GESPEELD OPTELLEN, KOMEN WE OP RUIM 9000 UUR. DAT IS EEN JAAR EN TIEN DAGEN NON STOP GAMEN"

REAL STRATEGY GAMES 1992 - 2005

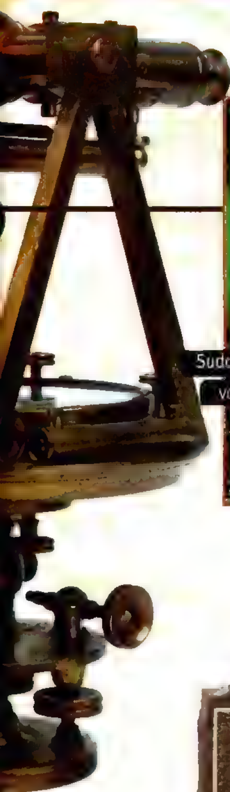
De RTS stamboom laat zien dat alles begint bij Dune II. Fok die vage Herzog Zwei, volgens sommigen de eerste echte RTS. Dat was een game voor de Sega MegaDrive. Daarbij RTS speel je met een muis. Punt.

Na Dune II begon het pas goed met WarCraft en Command & Conquer. Deze games legden de basis voor jarenlang RTS plezier.

Age of Empires was de eerste die historische gameplay introduceerde waarbij ontwikkelingen door de eeuwen heen en het evolutieprincipe werden geïntroduceerd. Het principe sloeg aan getuige zonen en achterneefjes Shogun, Empire Earth en Rise Of Nations.

De Total War serie heeft zich ontwikkeld tot een op zich zelf staand genre waarbij epische veldslagen de echte oorlogen uit klassieke tijden voor het eerste daadwerkelijk benaderde.

Command & Conquer heeft vele klonen voortgebracht, goede en slechte, waarbij KKnD de meest schaamteloze





Sudden Strike. WO II volgens C&C-principes.





Homeworld. Diepgaande RTS in de ruimte.

WARCRAFT: ORCS & HUMANS (BLIZZARD 1994)

WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS (BLIZZARD 1995)

AGE OF EMPIRES (ENSEMBLE 1997)

WARCRAFT III: THE REIGN OF CHAOS (BLIZZARD 2002)

STARCRAFT (BLIZZARD 1998)

MYTH: THE FALLEN LORDS (BUNGIE 1997)

AGE OF MYTHOLOGY (ENSEMBLE 2002)

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS (ENSEMBLE 1999)

GROUND CONTROL (MASSIVE ENT. 2000)

HOMEWORLD (RELIC 1999)

MYTH II: SOULBLIGHTER (WESTWOOD 1998)

COSSACKS: EUROPEAN WARS (GSC 2002)

EMPIRE EARTH (STAINLESS STEEL 2001)

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS (LUCASARTS 2001)

SHOGUN TOTAL WAR (CREATIVE ASSEMBLY 2000)

HOMEWORLD 2 (RELIC 2003)

PRAETORIANS (PYRO STUDIO 2003)

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD (STAINLESS STEEL 2003)

RISE OF NATIONS (BIG HUGE GAMES 2003)

MEDIEVAL: TOTAL WAR (CREATIVE ASSEMBLY 2002)

STAR WARS: FORCE COMMANDER (LUCASARTS 2000)

MYTH III: THE WOLF AGE (MUMBO JUMBO 2001)

IMPERIAL GLORY (PYRO STUDIO 2005)

AGE OF EMPIRES III (ENSEMBLE 2005)

ROME: TOTAL WAR (CREATIVE ASSEMBLY 2004)

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR (RELIC 2004)

EMPIRE EARTH 2 (MAD DOG SOFTWARE 2005)

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS (MASSIVE ENTERTAINMENT 2004)

„PRAETORIANS BRACHT ONS VOOR HET EERST DE ROMEINEN. WAT EEN HOOGTEPUNT!"

„IK SPEELDE ROME: TOTAL WAR EEN JAAR LANG ELKE DAG"

was. Red Alert wordt algemeen beschouwd als de allerbeste in de reeks.
● StarCraft kende een fantastische balans en heeft de economie van Korea eigenhandig uit het slop gehaald. Dat er nooit een vervolg van is verschenen, blijft onbegrijpelijk.
● Total Annihilation was echt een mijlpaal. De eerste RTS die volledig 3D terrein en 3D units bracht, met bovendien heel veel eenheden op het scherm.
● Homeworld 2 ging als eerste 3D de ruimte in waarbij je onder, boven en van opzij je ruimtestations kon bekijken.
● Sudden Strike was een van de eerste RTS games met een WO II tintje die speelde volgens de C&C principes. Daarna volgden er zoveel dat we tel zijn kwijt geraakt.
● Myth en Ground Control hadden 3D hoog in het vaandel. De nadruk lag veel meer op knokken met kleine groepen legertjes en veel minder op traditioneel basis bouwen en resource management.





WARHAMMER: MARK OF CHAOS

VERWACHT: HERFST 2006

WAAR GAAT IE OVER?
De game gaat terug naar de roots van Warhammer, dus hanteert het spel haar oorspronkelijke fantasy thema. In totaal zullen vier rassen speelbaar zijn: de humans, high-elves, scaven en de chaos.

WARHAMMER? DAT IS TOCH HET MINDERE BROERTJE VAN WARCRAFT?
Ho, ho, ho, ga jij eens even je mond spoelen. Het Warhammer universum bestaat al heel lang, en is vooral als bordspel met tinnen miniatuurpoppetjes gigantisch populair. Er is alleen nog nooit een goede middeleeuwse fantasy RTS van verschenen.

EN? WORDT HET WAT?
Absoluut. Warhammer 40K is bruut, maar het oorspronkelijke Warhammer universum is nog veel bruter. Het zou ook een keer tijd worden dat er een RTS van kwam. Bovendien kent de game grootschalige Rome Total War-achtige gevechten die nog bloederiger zijn dan Warhammer 40K. De eerste echte hack & slash RTS dus.

DUS?
Is Jan dit najaar van de partij en kijkt Boris de Orc nog even uit de boom.



WORLD IN CONFLICT

VERWACHT: Q2 2007

WAAR GAAT IE OVER?
Deze RTS, van de makers van Ground Control, draait om een fictieve oorlog tussen de Sovjet Unie en Amerika. Veelvuldig gebruik van nucleaire wapens staat garant voor spectaculaire explosies.

IS ER NOG WEL EVENWICHT IN DEZE GAME ALS ER ZOVEEL MET ATOOMWAPENS KAN WORDEN GEGOOID?
Dat hebben ze dus heel leuk gedaan. Doordat je een nucleaire aanval moet opbouwen fungeert zo'n alles verwoestende ontploffing echt als een aardbei op een slagroomtaart. Bovendien zijn de levels waarin je speelt echt waanzinnig groot zodat een atoomaanval zeker niet het einde van een gevecht betekent.

EN? WORDT HET WAT?
Jazeker! Een meesterwerkje is in de maak. De vette graphics en de spectaculaire ontploffingen zorgen voor een fantastische sfeer die je weer helemaal terugvoert naar in de hoogtijdagen van de koude oorlog.

DUS?
Rent iedere RTS fan in de lente van 2007 naar de winkel om deze topper in huis te halen. Alleen moeten ze bij de kassa wel even wachten tot Jan en Boris hebben afgerekend want die zijn eerst.



MAELSTROM

VERWACHT: SEPTEMBER 2006

WAAR GAAT IE OVER?
Maelstrom speelt zich af in de toekomst. Terwijl er een gigantische ecologische ramp op komst is, wordt de aarde bedreigd door een invasie van ruimtewezens. Drie kampen trekken ten strijde. Voor de kenners; Maelstrom komt van de makers van het strategiespel Perimeter.



PERI...WIE?
Precies. Perimeter had veel goede ideeën maar het spel ging vrijwel roemloos ten onder, ondanks aardige scores in de pers. Maelstrom pakt opnieuw een sciencefiction thema en doet echt leuke nieuwe dingen met de standaard RTS gameplay.

EN? WORDT HET WAT?
De transformerende eenheden die je kunt upgraden en helemaal kunt customizen aan jouw speelstijl, landschap dat je kunt veranderen met behulp van verschillende weertypen, zonlicht als resourcement... innovatie op innovatie, maar misschien ook wel een tikkie hardcore.

DUS?
Heeft Maelstrom echt vernieuwende gameplay in petto maar kan het spel net als Perimeter ook onder zijn eigen ambities bezwijken.

ANCIENT WARS: SPARTA
VERWACHT: Q4 2006

WAAR GAAT IE OVER?
Historisch correcte veldslagen ten tijde van het oude Griekenland. De Spartanen waren heer en meester maar er zijn natuurlijk ook een aantal andere volkeren waarmee je zowel ter land als ter zee kunt vechten.



HET IS TOCH EEN PLAYLOGIC GAME?
Inderdaad. Het Nederlandse Playlogic geeft de game uit en daarom straalt het spel direct een soort Davilex vibe uit. Al is Jan hoopvol, aangezien de game wel wat wegheeft van Age of Empires.

EN? WORDT HET WAT?
Daarover zijn de meningen nog verdeeld. Playlogic heeft in zijn vijfjarig bestaan nog nooit een fatsoenlijk spel uitgegeven. Aan de andere kant moet je een verrassing natuurlijk nooit uitsluiten en gunnen we ze het voordeel van de twijfel.

DUS?
Hopen we dat het spel snel uitkomt zodat we een gefundeerd oordeel kunnen vellen.



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
VERWACHT: WINTER 2006

WAAR GAAT IE OVER?
In de eerste plaats natuurlijk over tienduizenden soldaten die elkaar de schedels inslaan maar dat speelt zich deze keer op spectaculaire wijze af in de middeleeuwen.

WORDT IE NET ZO VET ALS ROME: TOTAL WAR?
Nee, hij wordt vetter! Er is een nieuwe engine en de game loopt daarom een stuk beter. Grafisch is het verbluffend en het gaat zelfs zo ver dat alle soldaatjes er anders uitzien en andere animaties hebben. Een leger ziet er daarom echt uit als een zooitje ongeregeld, precies zoals dat in de middeleeuwen het geval was.

EN? WORDT HET WAT?
Ja! We zijn sowieso grote Total War fans. De serie weet een fantastische mix tussen keiharde actie en historisch accurate situaties te creëren waardoor deze games niet alleen interessant zijn voor hardcore RTS gamers maar ook voor je geschiedenis leraar.

DUS?
Gaan we ons voorbereiden op twee weken geen slaap. Want dat hoort er automatisch bij als er weer een nieuwe Total War game op onze bureaus belandt.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES
VERWACHT: SEPTEMBER 2006

WAAR GAAT IE OVER?
Deze fantasy RTS mixt elfen en orcs met straaljagers en tanks. Daarnaast kun je het spel ook als een RPG spelen. Een interessante titel dus, van de makers van Cossacks en S.T.A.L.K.E.R.

ELFEN EN STRAALJAGERS? HUH?
Onze Russische vrienden van GSC Gameworlds hebben inderdaad geprobeerd een originele invalshoek te bedenken voor deze strategygame en dat is ze aardig gelukt. We zijn alleen benieuwd hoe een Undead zombie een tank gaat uitschakelen.

EN? WORDT HET WAT?
De game is in ieder geval origineel. Aan de ene kant is het mogelijk om een groot leger op te bouwen en oorlog te voeren en aan de andere kant kun je ook met slechts één personage door het land trekken en een soort Diablo-achtig avontuur beleven.

DUS?
Hopen we dat deze game snel uitkomt zodat GSC Gameworlds daarna snel verder kan met redden wat er te redden valt aan S.T.A.L.K.E.R.



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
VERWACHT: ERGENS IN 2007

WAAR GAAT IE OVER?
Als je C&C niet kent, mag je nu naar het chemische toilet op de camping lopen, diep ademhalen, je kop erin steken en doortrekken.
De NOD en de GDI zijn terug voor het derde deel waarin de strijd om Tiberium voor eens en voor altijd beslecht wordt. En deze keer gaan de aliens er zich ook mee bemoeien, dus dat wordt een dolle boel.

ZIJN WE NIET EEN BEETJE KLAAR MET COMMAND & CONQUER?
Nog eentje dan. Bovendien hebben de EA en Westwood mensen lang genoeg gewacht om de spanning op te bouwen. Wij zijn er klaar voor!

EN? WORDT HET WAT?
We hebben alleen nog maar bizar mooie beelden gezien van in elkaar stortende gebouwen, extreem gedetailleerde schaduwen, glinsterend water waarin je je haar kan kammen en hele vette units... maar we hebben vertrouwen dat Command & Conquer 3 de wereld in 2007 aan zijn voeten zal krijgen.

DUS?
Hebben miljoenen C&C fans met recht iets om naar uit te kijken. Oude liefde roest nu eenmaal niet...



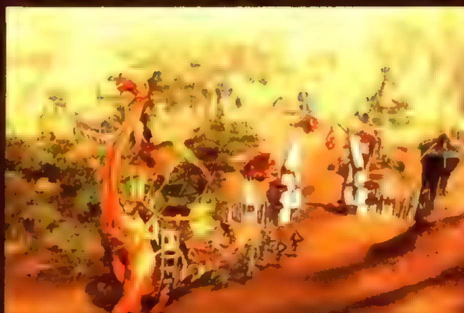
PARAWORLD
VERWACHT: SEPTEMBER 2006

WAAR GAAT IE OVER?
In ParaWorld mag je naast verschillende stammen ook met een vijftigtal prehistorische beesten aan de slag. Tijdens het spelen heb je naast normale units ook een held onder je hoede, waarmee je allerlei gebouwen neerzet en de techniek van je eenheden (dinosauriërs) verbetert. Mensen kunnen dinosauriërs berijden en superunits zullen gevormd worden door gigantisch grote dino's.

DINOSAURIËRS? IS DAT NIET HEEL ERG 200 MILJOEN JAAR VOOR CHRISTUS?
Wij hadden het ook even gehad met dino's maar inmiddels hebben de uit hun krachten gegroeide hagedissen wel weer onze interesse gewekt. De game kent bovendien verschillende klimaatzones - van savanne, tot sneeuw en junglelevels - en daar leven uiteenlopende oerbeesten hetgeen diverse gameplay oplevert.

EN? WORDT HET WAT?
Misschien. De game doet in ieder geval iets nieuws, oogt enorm kleurrijk en het platwalsen van mannetjes met een brontosaurus of een mammoet is natuurlijk altijd lachen geblazen.

DUS?
Zijn we best wel benieuwd naar deze game en gaan we dit weekend alle drie de Jurassic Park films opnieuw bekijken om onze kennis bij te spijkeren.







THE LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

VERWACHT: OUT NOW

WAAR GAAT IE OVER?
Als je niet weet waar Lord of the Rings over gaat mag je nu naar de jeu de boules baan lopen, een van de ballen een metertje of twee omhoog gooien en er in een rechte lijn onder gaan staan.
Dit is natuurlijk de Xbox 360 versie van de PC hit van vorig jaar. Speel de good of bad guys in Middle-Earth waarbij je je eigen held kunt maken van bijvoorbeeld een unieke mix tussen Gandalf, Aragorn en Saruman. Krioelende gevechten zorgen voor een filmisch gevoel.

MAAR RTS GAMES WERKEN TOCH HELEMAAL NIET OP DE CONSOLE?
Tot nu toe niet nee, maar EA is er in geslaagd de game knap over te zetten naar de Xbox 360, zowel qua besturing als graphics.

EN? WORDT HET WAT?
De game is inmiddels uit en speelt opvallend aardig. De Xbox controller heeft alle moves onder de knoppen en je stuurt je orcs of elfjes verrassend soepel aan. Bovendien heeft de game een aantal leuke extra spelmodes die niet in de PC versie zaten.

DUS?
Blijft de PC versie onze voorkeur houden omdat we liever rechtop zittend voor onze monitor dan uitgezakt op de bank een fantasy oorlog naspelen, maar deze Xbox 360 variant is zeker geslaagd.

COMPANY OF HEROES

VERWACHT: SEPTEMBER 2006

WAAR GAAT IE OVER?
WOII game waar de vonken letterlijk vanaf spatten. Unieke A.I. zorgt voor een levensechte WOII ervaring. Geen honderden troepen maar intense gevechten met compacte eenheden. Brothers in Arms meets Madurodam.

ALWEER EEN WOII GAME?
Jahaa! En wat voor een. De WOII blijft tot de verbeelding spreken en gelukkig blijven uitgevers als THQ de lat hoger leggen als het om authentieke intense strategische games gaat. Zolang dat het geval is, kunnen wij geen genoeg krijgen van deze shit.

EN? WORDT HET WAT?
Ja! We worden helemaal gek. We stonden letterlijk op onze stoelen te dansen toen we deze game een uurtje gespeeld hadden. Wat een wreed spel. Dit wordt de toekomst, dit wordt fantastisch!





DUS?
Liggen we trillend en zwetend in bed omdat het wachten tot september het uiterste van onze zenuwen vraagt.

FACES OF WAR

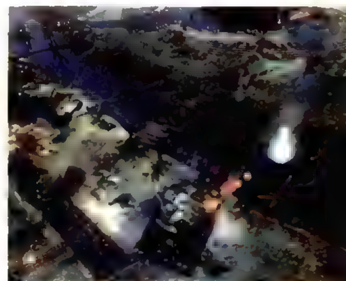
VERWACHT: SEPTEMBER 2006

WAAR GAAT IE OVER?
Deze vreemde eend in de RTS bijt is een squad-based strategiespel waarin je met een klein groepje van zes soldaten tijdens de WO II basissen infiltreert, huizen opblaast, tanks kaapt en dood en verderf zaait. Het is de opvolger van Soldiers: Heroes of World War II.

HEROES OF WORLD WAR II? DIE WAS TOCH NIET ZO BIJZONDER?
De meningen over deze game waren verdeeld, maar niet eerder kregen we zo' n interactief WO II decor voorgeschoteld waar we in alle vrijheid mee konden stoeien. Dit concept is geperfectioneerd in Faces of War dus wat wil je nou nog meer?

EN? WORDT HET WAT?
Dat zou zo maar eens kunnen. Je hebt echt heel veel tactische vrijheid en de omgeving is tot in de kleinste details aan gruzelementen te knallen. Bovendien mag je historische veldslagen naspelen waaronder D-Day en de bestorming van Berlijn. Multiplayer met zestien man maakt het feest compleet.

DUS?
Soldiers: Heroes of World War II was diep en vernieuwend maar extreem moeilijk. Faces of War zou die game wel eens kunnen gaan toppen. Vooral Commandos fans van weleer krijgen straks zeer waarschijnlijk een harde plasser van deze titel.



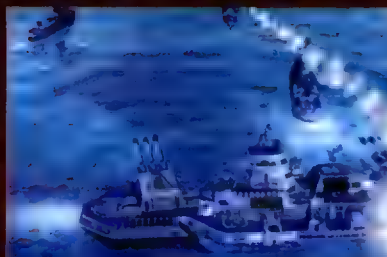
SUPREME COMMANDER

VERWACHT: Q2 2007

WAAR GAAT IE OVER?
De makers van Total Annihilation onder leiding van de knotsgekke Chris Taylor keren terug naar hun RTS roots. Op schaal nagemaakte units in een sciencefiction universum zorgen ervoor dat enorme mechs en spaceships meer dreiging hebben dan ooit. Neem daarbij nucleaire wapens die in een klap delen van de kaart kunnen wegvagen en je begrijpt dat wij nu al een whiplash hebben van het reikhalzend uitkijken naar deze titel.

SUPREME COMMANDER?
Hadden de makers nu echt geen betere titel kunnen verzinnen? Maar wat zegt dit over de game? Helemaal niets. De titel mag dan zoutloos zijn, de grootschalige ter land, ter zee en in de lucht oorlogsvoering staat buiten kijf.

EN? WORDT HET WAT?
Echt wel. Deze game gooit het uitgewoonde rock-paper-scissor principe overboord, maar laat de echte wetten van de zwaartekracht de uitkomsten van gevechten bepalen. De eerste beelden en hands-on gameplay toonden ons een slagveld dat deed denken aan filmische gevechten die zijn weerga niet kenden. Zoom uit en je hebt het idee dat je als God naar de laatste slag op Aarde kijkt, zoom in en je staat tot je enkels in het biomechanische bloed.



DUS?
Zal Supreme Commander net als zijn spirituele voorganger Total Annihilation het genre op zijn grondvesten doen schudden. En wij zijn er bij om door elkaar geschud te worden.

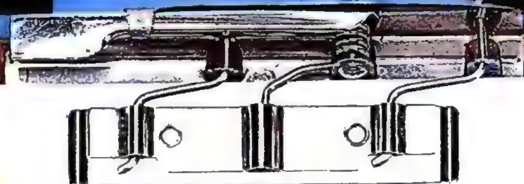
WEBCAM SOFTWARE TEST

PROFESSOR BORIS LOST HET OP

En patsa, je hebt de PU alweer bijna uit. Maar gelukkig nog niet helemaal. Niet in de laatste plaats omdat er nog een Professor Boris op je ligt te wachten. Een rubriek waarin we gamers op een stukje service en sjirurgiese presiesie trakteren. Dat laatste slaat natuurlijk op mijn outfit. Heb je nog problemen met webshops? Met je computer? Met je vriendin? Mail het naar redactie@powerunlimited.nl en zet in het subject dat je mailtje is bedoeld voor Professor Boris. Dan komt het allemaal goed. Echt waar.

Ik droom altijd al van een waterdicht security-system in mijn laboratorium. Het liefst zou ik iedereen met camera's laten volgen die binnen een straal van vijf meter van mijn computer komt. Gelukkig is dat tegenwoordig al mogelijk met een simpele webcam. Met behulp van de juiste software is het zo gebeurd. Maar dan moet je wel weten welke software dat is. Voor deze test van de software gebruikten we een webcam van Logitech (de QuickCam Communicate [illegible]) en de HD webcam van Microsoft [illegible].





SOFTWARE	WEBCAM XP PRO 2006	ACTIVE WEBCAM	WEBCAM MONITOR
OMSCHRIJVING	Dit eenvoudige programma laat je meerdere webcams beheren, detectie zones instellen en een server hosten.	Dit veel te ingewikkelde programma laat je vele webcams tegelijk beheren en stuurt sms-jes bij detectie alarm.	De simpelste van de drie programma's heeft de minste features. Er is echter wel een detectie programma en een server.
TIJD OM PROGRAMMA ONDER DE KNIE TE KRIJGEN.	10 minuten	30-120 minuten	5 minuten
ACTIE BIJ DETECTIE ALARM	Filmpje opnemen, mailtje sturen met screenshot, foto's nemen, programma starten en audio alarm afspelen.	Filmpje opnemen, SMS-en, mailtje met drie foto's in hoge resolutie, audio alarm en programma starten.	Audio alarm, filmpje opnemen en mailtje sturen.
RESULTAAT NADAT HET PROGRAMMA 1 NACHT GEDRAAID HEEFT.	Ondanks dat ik de gevoeligheid heb afgesteld vond ik 's ochtend 160 MB aan mailtjes met screenshots in mijn mailbox. Reden: reflectie koplampen van passerende auto's.	Dankzij de timer werkte de webcam alleen op de juiste tijden en kreeg ik 's ochtends om 8 uur één mailtje met een foto van de schoonmaakster.	Wel een filmpje van de schoonmaakster maar geen e-mailtje. Ondanks dat ik dat wel ingesteld had. Heel vreemd.
CIJFER	6	8	5
MAXIMALE RESOLUTIE	1280x1024 (HD)	1280x1024 (HD)	800x600
FABRIKANT	www.webcamxp.com	www.pysoft.com	www.deskshare.com
PRIJS	US$ 39,95	US$ 29,-	US$ 49,95
CONCLUSIE	Mooi simpel programma dat helaas niet goed is in te stellen. Detectie is te gevoelig. Als server werkt dit programma geweldig.	Onoverzichtelijk programma met veel te veel opties. Maar het werkt wel. En dit is ook nog eens de goedkoopste van de drie!	My first webcam programma meets webcams for dummies. Het werkt maar Webcam Monitor weet geen indruk te maken. De prijs is ook pittig.

PROBLEMEN? OPGELOST!

PC PROBLEEM 1
Ik heb sinds kort een nieuwe PC, prima ding enzo. Maar als ik er op wil gamen gaat het minder. Bijvoorbeeld Call of Duty 2 stottert heel erg en is dus onspeelbaar. Hetzelfde met Hitman Blood Money en Ghost Recon Advanced Warfighter. Die games zouden het allemaal super moeten doen...
Ik heb een ATI Radeon Xpress 200 series videokaart van 256 Mb en een Pentium 4 processor. Daarop zou het prima moeten werken maar dat doet het dus niet...
Professor, weet u misschien wat er mis is, want op DriverHeaven.net krijgt mijn kaart een gold award.
Grz, Tom

BESTE TOM,
Sowieso bestaat er natuurlijk maar één echte Gold Award, dat had je moeten weten. Je noemt echter wel een paar hele zware games op. Ghost Recon AW loopt bij ons ook alleen op een heel vet SLI systeem.
Toch lijkt het erop er bij jou iets aan de hand is. Om te beginnen zou het kunnen liggen aan de power die je kaart krijgt. Zorg dat je voeding goed genoeg is. 500 Watt is tegenwoordig geen luxe. Als je het idee hebt dat je systeem een puinhoop is dan kan een nieuwe installatie ook wel eens helpen.

PC PROBLEEM 2
Omdat ik mijn netwerkkabel niet door de muur kon halen, restte mij één oplossing: draadloos internet. De grootste fout die ik ooit begaan heb. Ik heb namelijk een prachtige USB-stick genomen. Mijn god, wat een ongelofelijk kutding. Nu, telkens wanneer mijn CPU een load krijgt van 100%, valt de connectie weg, waarna het enkele minuten duurt voordat ik mijn internetverbinding terug heb.
En wat is nu het probleem, tijdens het gamen slaat de CPU-load bijna non-stop uit naar 100%. En tsja, dan is er maar één oplossing. Offline gamen. Maar dat gaat toch snel vervelen.
Oh Professor Boris, help mij uit de brand!
Met vriendelijke groet,
Koen

BESTE KOEN,
Die USB stick kan je dus gerust in de vuilnisbak gooien. Wij hebben ook zo'n ding en inderdaad, dat werkt voor geen meter. Leuk voor op je laptop om je mail te checken in het hotel maar moderne computers hebben een ingebouwde Wifi kaart. Tijd dus voor jou om ook zo'n kaart te halen.
Een PCI kaart van Asus kost niet meer dan drie tientjes. Een gat boren en een kabeltje door de muur trekken is nog goedkoper en het werkt nog beter, maar dat mag vast niet van je moeder.



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

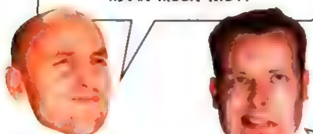
HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING Wonderworks, Haarlem
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts, Rowan Stroo
UITGEVER Anita van der Aa
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen tel: 023-5463536
fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzigingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Losse verkoopprijs Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 39,40 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI PRINT

MEEST BETWISTE CIJFER
SENSIBLE SOCCER 2006







TOPSCORE
SYPHON FILTER DARK MIRROR

Net over de kater heen? Wij wrijven het je graag nog eens in met de winnaar van de verkiezing van de...

GROOTSTE LUL VAN DE MAAND

Hij heette **IVANOV**, en die naam zullen we niet snel meer vergeten.

Even meezingen met het refrein van Marco Borsato.
♫ Vandaag is rood de kleur van mijn kaarten
Vandaag is rood wat rood hoort te zijn
Vandaag is, rood van kaarten ik geef ze gauw
Hier een kaart voor jou
Schreeuw niet zo anders heb je straks nog veel berouw
Vandaag is rood gewoon weer rood voor jou en niet voor mij. ♫





LEUKSTE MOMENT IN EEN GAME
DE MINIGAMES IN FLATOUT 2

JA, IK WORD ABONNEE VAN POWER UNLIMITED EN IK ONTVANG 12 NUMMERS VOOR 28 EURO

Naam: .... □m □v

Straat: .... Nr: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Telefoon: □□□□□□□□□□ Geb.datum: □□-□□-□□

Op e-mailadres: ....
wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen ontvangen over haar diensten en/of producten.

Ik machtig hierbij Sanoma Uitgevers het abonnementsgeld automatisch af te schrijven van mijn (Post)bankrekening: □□□□□□□□□ Datum: □□-□□-□□

Abonnees betalen € 3,50 per nummer. Het abonnement geldt tot wederopzegging maar voor tenminste één jaar. Vanaf de tweede betalingstermijn bedraagt het abonnementsgeld € 39,60 als je via automatische incasso betaalt. Je bent het laatste halfjaar geen Power Unlimited abonnee geweest. Deze aanbieding is geldig tot twee maanden na bladdatering. Prijswijzigingen voorbehouden. VNU Business Publications en Sanoma Uitgevers gaan zorgvuldig om met uw gegevens, nadere informatie is opgenomen in het colofon.

Handtekening ouder (indien minderjarig):

0198AAA

WORD ABONNEE!



12 NUMMERS VOOR MAAR 29 EURO!

Bel gratis 0800-2266637 om je op te geven. Of stuur de bon in een envelop zonder postzegel naar:
Power Unlimited,
Antwoordnummer 11507, 2400 VE
Alphen aan den Rijn

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 28

MEEST IRRITANTE GELUIDJE

HET PIEP-GELUIDJE BIJ IEDERE STAP IN DE REVIEW-CODE VAN FORBIDDEN SIREN 2

HET WAS NIET DE GAME WAAR IK RILLINGEN VAN KREEG MAAR MEER DAT STOMME PIEPJE BIJ ELKE STAP DIE IK ZETTE.

IK HEB OOK VAN DIE SCHOENEN DIE BIJ ELKE STAP GELUID MAKEN, MAAR BIJ MIJ LIJKT 'T MEER ALSOF IK CONSTANT WINDJES LAAT.



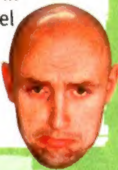
HARDST VERNEUKTE GAME

AND1
"Als Ubisoft zo doorgaat, hebben we straks een Sam Fisher die pappa's draagt, Rayman die alleen maar 'respect' zegt en Assassin's Creed dat zich deels in da hood afspeelt."



MEEST EMOTIONELE MOMENT

DE STRATEGY SPECIAL
"Bij het uitpluizen van de stamboom kwamen ruim vijftien jaar RTS herinneringen bij me bovendrijven. Ik werd er helemaal emotioneel van. Al die fraaie strategische pareltjes van weleer... zucht".





BESTE SOUND

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES
"Dat doffe geluid van die honkbalknuppel."

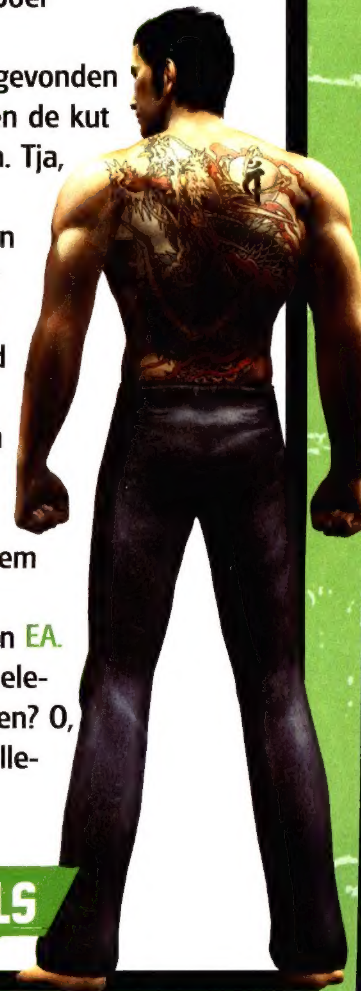


VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Wie is er nou verslaafd aan gamen? Wij in ieder geval niet, hoor. Nee echt niet. En Mini-Niels ook niet. Toch nam hij een kijkje in een kliniek voor gameverslaafden. Uit vrije wil, zei hij, ten bate van een onderzoek. Wij hoorden echter het gerucht dat z'n vriendin hem er wilde laten opnemen.
■ Yakuza is een soort Shenmue meets GTA maar dan net even anders. Hoe vet die game is, want dat is ie, gaat Steven je volgende maand vertellen.
■ Boris is typisch iemand die van lompe spelletjes houdt. Eerst knallen dan vragen stellen, dat werk. Daarom was hij de aangewezen man om Saint's Row uit te proberen. GTA on speed.



■ Jeroen belandde deze maand in bus en trein in heel wat vechtpartijtjes. Gelukkig voor hem op de PSP. De man bleek niet te kunnen wachten op Tekken Dark Resurrection en had 'm via z'n Sushi boer besteld.
■ We hebben een nieuwe redacteur gevonden en zoals dat hoort, krijgt ie eerst alleen de kut games die niemand anders wil spelen. Tja, je moet ergens beginnen.
■ Enchanted Arms is een rollenspel en Jeroen kijkt hier echt reikhalzend naar uit. Vandaar ook dat hij 'm stiekem in z'n bureaula verstopte, zodat niemand zag dat ie binnen was gekomen.
■ Dat J.J. van racegames houdt weten we inmiddels wel en dat de 360 zijn favo console is ook. Zou Test Drive Unlimited dan de ideale combi voor hem zijn?
■ Jan vloog naar het hoofdkantoor van EA. Wat hij daar te zien kreeg? Nou een heleboel games. Wat wil je nog meer weten? O, wat hij er van vond. Nou dat lees je allemaal volgende maand.
■ Alles onder voorbehoud natuurlijk.



POWER UNLIMITED 9 LIGT 28 AUGUSTUS IN DE WINKELS

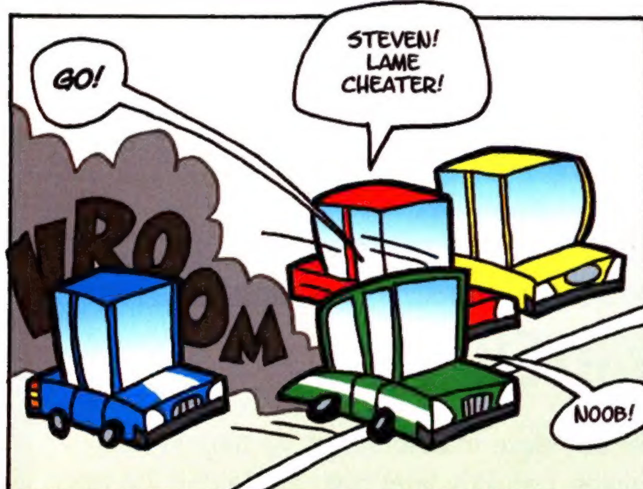
JORDI PETERS

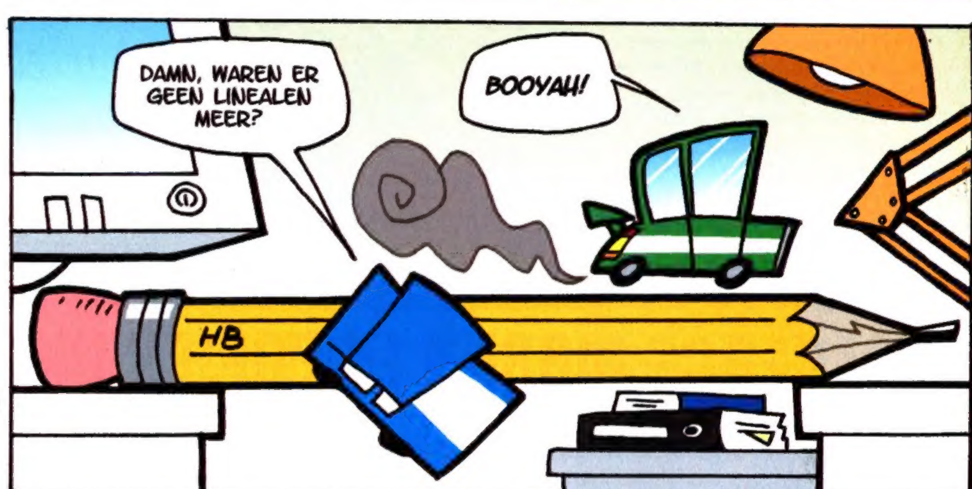










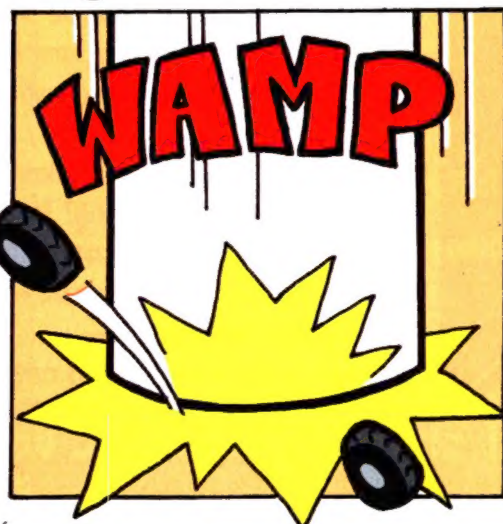














Jamba
www.jamba.nl

SMS NAAR 4636*

REALTONES

1) SHAKIRA - HIPS DON'T LIE	R4830on
2) GNARLS BARKLEY - CRAZY	R4831on
3) S. MENDES FT BEP - MAS QUE NADA	R4832on
4) INFERNAL - FROM PARIS TO BERLIN	R4833on
5) PUSSYCAT DOLLS FEAT. SNOOP D. - BUTTONS	R4834on
6) NELLY FURTADO - MANEATER	R4835on
7) JUANES - LA CAMISA NEGRA	R4836on
8) KELLY CLARKSON - BREAK AWAY	R4837on
9) KEANE - IS IT ANY WONDER	R4838on
10) CHRISTIAN AGUILERA - AIN'T NO OTHER MAN	R4839on
11) BOB SINCLAR - WORLD, HOLD ON	R4840on
12) RIHANNA - SOS	R4841on
13) RED HOT CHILI P. - DANI CALIFORNIA	R4842on
14) FORT MINOR - WHERE'D YOU GO	R4843on
15) JUANES - A DIOS LE PIDO	R4844on
16) BEATFREAKZ - SOMEBODY'S WATCHING ME	R4845on
17) SUNBLOCK FT. R. BECK - FIRST TIME	R4846on
18) MECK - THUNDER IN MY HEART AGAIN	R4847on
19) PINK - WHO KNEW	R4848on
20) MUSE - SUPERMASSIVE BLACKHOLE	R4849on
21) CHRISTINA MILIAN - SAY I	R4850on
22) T.I. - WHY YOU WANNA	R4851on
23) RAFFAELA - MIJN HOUTEN HART	R4852on
24) PANIC! AT THE DISCO - I WRITE SINS NOT TRAG.	R4853on
25) THE VERONICA'S - WHEN IT ALL FALLS APART	R4854on
26) LUMIDEE VS FATMAN SCOOP - DANCE!	R4855on
27) PARIS HILTON - STARS ARE BLIND	R4856on

The SIMS 2

TOP GAME!

mobile

SMS PG604on

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and The Sims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is and Electronic Arts™ brand.

DANCEREALTONES

1) BEATFREAKZ - SOMEBODY'S WATCHING ME	R4858on
2) LOLEATTA HOLLOWAY - LOVE SENSATION .06	R4859on
3) PAUL OAKENFOLD - FASTER KILL PUSSYCAT	R4860on
4) TILL WEST AND DJ DELICIOUS - SAME MAN	R4861on
5) TIËSTO - LETHAL INDUSTRY	R4862on
6) FAITHLESS - INSOMNIA	R4863on
7) GROOVE ARMADA - I SEE YOU BABY	R4864on
8) KOSHEEN - SUICIDE	R4865on
9) NEW ORDER - CHRYSTAL	R4866on
10) TIËSTO - TRAFFIC	R4867on

TOPTHEMES

S4200on, S4201on, S4202on, S4203on, S4204on, S4205on, S4206on, S4207on

MOBILEWATCHES

S4211on, S4212on, S4213on, S4214on, S4215on, S4216on

WALLPAPERS

W8390on, W8391on, W8392on, W8393on

W8394on, W8395on, W8396on, W8397on, W8398on, W8399on, W8400on, W8401on, W8402on

GAMES

JEWEL QUEST	PG590on
GIANA SISTERS	PG591on
ACTION TWISTER	PG592on
PAC MAN	PG593on
X-MEN III	PG594on
SOLITAIRE DELUXE	PG595on
MICRO GOLF	PG596on
MASTERMIND	PG597on
JUICED	PG598on
123 CHESS	PG599on
ARKANOID	PG600on
SUDOKU GARDEN	PG601on
CALL OF DUTY 2	PG602on
PUZZLE BOBBLE	PG603on

VIDEORINGTONES

Shakira Hips Don't Lie	V2680on
Gnarls Barkley Crazy	V2681on
S. Mendes ft BEP Mas Que Nada	V2682on
Nelly Furtado Maneater	V2683on
Juanes La Camisa Negra	V2684on
Pussycat Dolls Buttons	V2685on
Bob Sinclar World, Hold On	V2686on
Paris Hilton Stars Are Blind	V2687on
Rihanna S.O.S.	V2688on
Sean Paul Temperature	V2689on
Keane Is It Any Wonder	V2690on
R.H.C.P. Dani California	V2691on

FUNSOUNDS

1) CRAZY FROG - KNIGHT RIDER	F 5790on
2) OUDE TELEFOON	F 5791on
3) RUSTIG BLIJVEN	F 5792on
4) GROTE HOND	F 5793on
5) BASSIE BELASTINGSDIENST	F 5794on
6) GILLEND SPEENVARKEN	F 5795on
7) LUCHTALARM	F 5796on
8) SMS LACHT	F 5797on
9) LEKKER BELLEN	F 5798on
10) DEMON - OEPS	F 5799on
11) MESSAGE FROM DARK SIDE	F 5800on
12) DRONKEN TELEFOON	F 5801on
13) V8 MOTOR	F 5802on
14) FIETS TOETER	F 5803on
15) POLICE GETTING SICK	F 5804on
16) BOEREN	F 5805on
17) BLIJE BABY	F 5806on
18) DOPE TE KOOP	F 5807on
19) IRRITANTE MUG	F 5808on

SOFTWARE

MOBILE DISCO	S4208on
MY SAFE	S4209on
MOBILE ALARM	S4210on

ZO BESTEL JE!

Download wat jij wil bij Jamba en SMS naar 4636*

1. Schrijf — V2680on
2. Stuur je SMS naar — 4636*
3. Bevestig — V2680ok
4. Klik op de link — loading ... http://dwnesu.jamba.net/...
5. Ontvang je eerste product

Klantenservice:
0900 - 202 54 12 (0,13€/min) of info-nl@jamba.net

Controleer voordat je bestelt of je telefoon geschikt is voor het product van je keuze en dat je de juiste WAP/GPRS/UMTS instellingen hebt. Wallpapers en Animated Wallpapers voor o.a. Nokia 3100, 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6630, 7260, 7610, 7650. Samsung E300, E700, E800, P510. Funsounds en Real Ringtones voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650. Samsung E300, E600, E700, E800, P510. Videoringtones voor Nokia 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-gage (QD). Software en Games geschikt voor de meeste Nokia 6230, 6610, 3510(i), 7250(i), 6100, 6600. Samsung E600, E700, E800, P510. Voor een compleet overzicht ga naar www.jamba.nl

* Jamba is een service van Jamster Int. Route des Arsenaux 41. Case Postale 249. CH-1705-Fribourg, Zwiterland. In de wekelijks Fun Club abonnementsdienst ontvang je een download tegoed van 1 ringtone (incl. mono, poly, real music, video ringtones, funsounds) + 1 wallpaper (incl. Animated wallpapers, z/w logos en Themes) + 1 game (inclusief softwares en mobile videos) voor maar €4,50 – dat is bestellen vanaf €1,50/product! Als je geen gebruik van de service meer wilt gebruiken SMS stopclubfun naar 4636. Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot het moment van afmelding. Minderjarig: vraag toestemming aan je ouders voordat je bestelt.

ON THE STREETS OF TOKYO

SPEED NEEDS NO TRANSLATION.

THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT

27 JULI IN DE BIOSCOOP

www.uip.nl

THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT EVENT - ZONDAG 23 JULI, TT CIRCUIT ASSEN

LEVER DEZE ADVERTENTIE IN, KRIJG €2,- KORTING OP DE ENTREEPRIJS EN MAAK KANS OP VELE 'THE FAST AND THE FURIOUS' PRIJZEN!